



CLUB NINTENDO

Revista Oficial de **Nintendo**

**GUITAR
HERO**



Festival de

ROCK

en dos escenarios

Wii
NDS

**GUITAR
HERO**
ON
TOUR

Además:

- La Calle CN
- ¿Qué hay dentro de...?
- El Control de los Profesionales

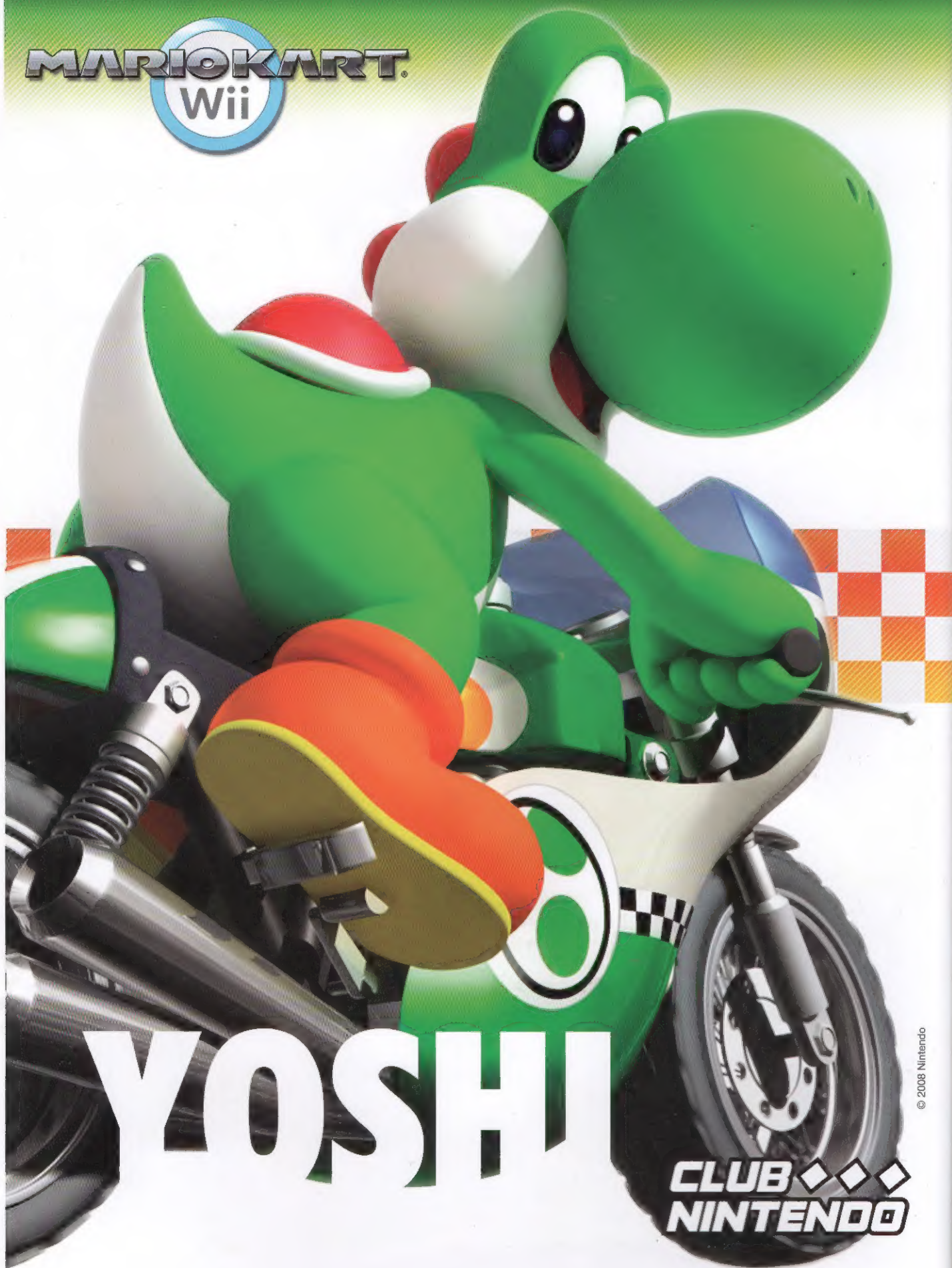


Año 17 No.6

CON LO
MEJOR DE
Wii



MARIOKART
Wii



© 2008 Nintendo

CLUB ♦ ♦ ♦
NINTENDO

SUMARIO



- 6 Dr. Mario
- 10 Top 10
- 12 Extra
- 14 Los Retos
- 16 LogNin
- 22 Previo
- 24 CN Profile
- 30 Consola Virtual
- 36 Galería
- 38 Gamevistazo
- 52 **Nuestra Portada: Guitar Hero On Tour / Aerosmith**
- 60 El Control de los Profesionales
- 66 Arcadias: Super Sidekicks
- 68 Uno con el Control
- 82 La Calle CN
- 84 SOS
- 88 **¿Qué hay dentro de...?**
- 96 Última Página



SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5366 0600
Sin costo desde el Interior de la república:
01 800 730 4000
Suscríbete on-line
www.tususcripcion.com

91

62

ESTE MES REVISAMOS

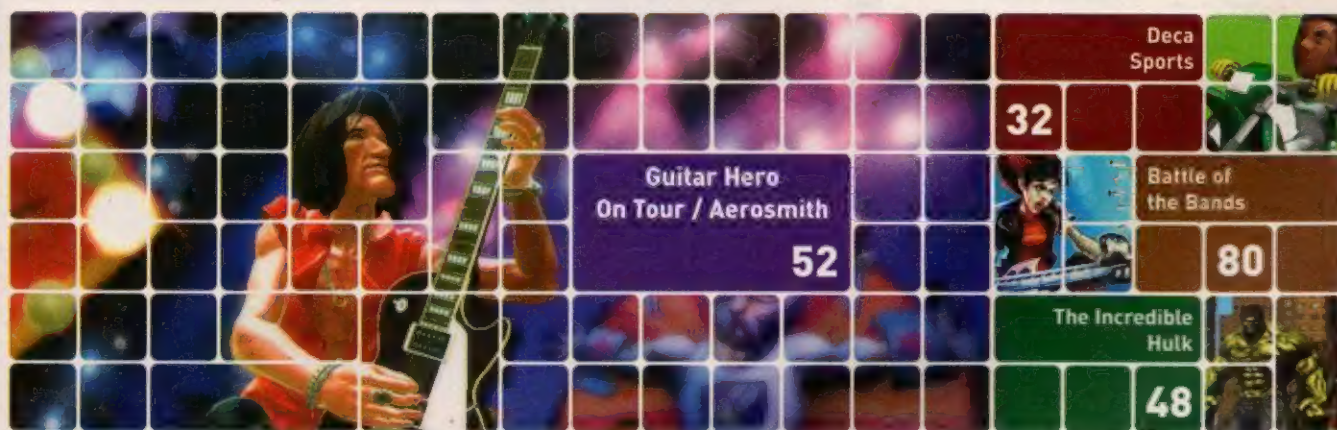
- Pokémon Mystery Dungeon 26
- Deca Sports** 32
- Code Lyoko: Fall of X.A.N.A. 46
- The Incredible Hulk** 48
- Iron Man 58
- The World Ends with You** 62
- Battle of the Bands** 80
- Alone in the Dark 91



El legendario arte de **Okami** 73

Reporte

Nintendo Media Summit 42
San Francisco, California



¿Qué hay dentro de...?

En este artículo conocerás desde la perspectiva de Spot las franquicias y juegos que han propuesto ideas novedosas, así como las que con el paso del tiempo han perdido cierta originalidad o frescura. ¿Estás de acuerdo con los juegos que eligió? léelo y danos tu respuesta.

88



Uno con el control

Después de meses de espera, por fin tenemos ya Super Smash Bros. Brawl en nuestro Wii y seguro que ya eres todo un experto, pero si quieres conocer diferentes técnicas y alguno que otro secreto de este gran juego, no olvides leer esta sección, donde encontrarás jugadas para volverte invencible cuando retes con tus amigos.

68



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Salinas

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Adrián Moscoso
José de Jesús Cabrera

AGENTES SECRETO
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Victor Madrid Reyes

PRODUCCIÓN
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Victor Hugo Salas Martínez

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIO
César Archundia Bernáides

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
María Esther Flores Luna

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija B.

COORDINADOR DE VENTAS
Jorge Stephens

GERENTE DE VENTAS
María José Alegre

EJECUTIVOS DE VENTAS
Arturo Velázquez Motta
Juana Carón

FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD
COORDINADORES DE MARKETING
Bertha Garabana
Bernardo Ugartechea

CIRCULACIÓN
DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morat

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE EDITORIAL TELEVISIÓN INTERACTIVO
Juan Adlercreutz



EDITORIAL TELEVISIÓN INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 17 N° 6. Fecha de publicación: Junio 2008. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISIÓN, S.A. de C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con NINTENDO OF AMERICA, INC. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2005-05291324400-102, de fecha 26 de junio de 2007, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1437/92/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermed S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F., tel. 52-50-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Vocadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F., tel. 95-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Itasca, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISIÓN S.A. de C.V. investiga sobre la seriedad de los anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD. Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana, tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana, tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA: Editorial Televisión Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Rosana Moriello, Gerente Comercial: Adán de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 774, 9º Piso, (10911). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Saravá 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisión Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (5711) 376-6060. Fax: (5711) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel. (5711) 376-6060, Fax: (5711) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel. (5711) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (5711) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisacion.com. • CHILE: Editorial Televisión Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext. 5930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flote Aéreo: \$100.00. Regiones I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel. (562) 595-5070; Fax: (562) 596 60. HYPERLINK "mailto:suscripciones@televisa.cl" "suscripciones@televisa.cl" www.televisa.cl. • ECUADOR: Vapubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 705, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • VENEZUELA: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisión, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2007. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisión, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MÉXICO - PRINTED IN MÉXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2008.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO

Teléfono: 5488-6299 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970

EDITORIAL

AÑO HVII No. 6 JUNIO 2008

Nintendo tomó una línea con una tendencia muy definida para el desarrollo de esta generación de sus productos (Nintendo DS y Wii), volviéndolos de interés no sólo para el *hardcore gamer*, sino incluso para quien no sabía distinguir entre una marca y otra. Tal estilo ha ido tomando fuerza y gracias a ello es posible que numerosos licenciarios piensen en Nintendo como una opción viable para presentar sus productos.

La intensidad de los juegos musicales ha cobrado una popularidad como pocas veces se había visto; para Nintendo ya tenemos **Guitar Hero** (franquicia que antes ni por descuido hubiera llegado); próximamente aparecerá por parte de Sega el título **Samba de Amigo**, el cual te permite utilizar los controles para disfrutar de los ritmos de samba y otros temas que te convertirán en el alma de la fiesta. Electronic Arts pondrá en nuestras manos su nueva franquicia **Rock Band**, uno de los fenómenos más recientes en esta industria ya que ha captado la atención de propios y extraños desde hace tiempo. Para esta edición de Club Nintendo te presentamos **Guitar Hero On Tour** para Nintendo DS y **Guitar Hero Aerosmith** para Wii, dos nuevas opciones que nos harán rockear a lo grande, ya sea en casa o en donde nos encontremos. Checa el prendido artículo de portada unas páginas más adelante.

Pero no creas que nos olvidamos de los nuevos clásicos de Nintendo; tenemos bastantes secciones entretenidas e informativas acerca de los mejores títulos para nuestros sistemas. También te comentaremos sobre las capacidades *on-line* de **Mario Kart Wii**, así como sus novedades y distintos modos de juego. ¡Que inicie el show!

Escribenos a:

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2
Col. Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón
México, DF. CP 01210

clubnin@clubnintendomx.com

Visita nuestra página:

www.clubnintendomx.com





Wii™ Play

Esta es una nueva
manera de jugar.
Adéntrate en el
juego como nunca
antes. Wii te da una
experiencia inigualable.
No sólo juegas. ¡Vives
el juego! Conoce el
nuevo Wii.

www.wii.com



™ and the Wii logo are trademarks of Nintendo.

La imagen

IRON MAN™



De un tiempo a la fecha, el destape de los superhéroes al cine se ha visto incrementado exponencialmente (*Hulk*, *X-Men*, *Spider-Man*, *Fantastic Four* y muchos más); ya todos quieren ser vistos por todo público y captar la atención incluso de los que no son afectos a los cómics. Asimismo, este efecto se ve transportado a los juegos de video, claro ejemplo es *Iron Man*, personaje que no es tan popular como *Batman* o *Superman*, pero que llegará con gran intensidad por parte de Sega y para el Nintendo DS y Wii. Si quieres conocer más de *Tony Stark* y su transformación que lo llevará a ser el *Hombre de Hierro*, checa la...

...Página 58





© Marvel
© 2008 Paramount Pictures
© 2008 Sega



DR. MARIO

¡Qué onda, **Dr. Mario**! Te escribí para decirte que me encanta la revista y para preguntarte algo; en la edición pasada mencionaron que saldría **Guitar Hero Aerosmith** y **Guitar Hero IV**, pero no han mencionado nada de **Guitar Hero On Tour**, pienso que es un gran logro para el Nintendo DS y quiero saber si tendrá la modalidad Wi-Fi. Bueno eso es todo, espero que contesten mi pregunta porque soy un gran fan de **Guitar Hero**.

Josué David García Rendón
Vía correo electrónico

Así es, ya habíamos comentado que Red Octane y Activision están preparando una nueva entrega de **Guitar Hero** tanto para la consola portátil como casera. En cuanto al Wii, no habrá una cuarta parte como tal, sino que será la edición dedicada a Aerosmith y que incluirá rolas de Deep Purple, Joan Jet y Van Halen, interesante, ¿no?

Para el Nintendo DS ya tenía mucho tiempo que se había comentado sobre una adaptación de **Guitar Hero**, pero el proyecto se mantuvo en stand by por un largo rato. Sin embargo, hace unos meses Activision emitió un comunicado en donde revelaba que **On Tour** sería la parte definitiva para el portátil

de Nintendo; de hecho, si quieres informarte de todos los detalles de ambos juegos, tanto el de Wii como DS, no dudes en checar el artículo de portada de esta edición. Allí te platicaremos sobre todos los detalles de este título de Activision.

Primero que nada, hola, **Mario**, ¿cómo andas de cansado después de viajar por todo el universo? Esta es la primera vez que te escribo y tengo tres dudas que ojalá me puedas responder:

- 1.- ¿En México hay alguna forma de registrar los códigos de los juegos que compramos todos nosotros como en la página de Nintendo Europa y aparte te dan puntos Wii?
- 2.- ¿En qué lugar puedo adquirir la protección para el Wii Remoto? Ya que se me ha caído dos veces.
- 3.- ¿Hay algún juego de **Inuyasha** para el Wii o Nintendo DS? Y si no, ¿lo habrá? Eso es todo y te espero en tu próxima aventura, adiós.

César Mendoza
Vía correo electrónico

Ya pasaron unos cuantos meses desde mi aventura galáctica y tan repuesto estoy que ya nos volvimos a reunir para otro **Smash Bros.** y recientemente nos subimos a los **Go Karts** por primera vez en el Wii de Nintendo.

Guitar Hero On Tour no será el primero de este género para el Nintendo DS, pues antes vimos **Jam Sessions** de Ubisoft, pero estamos seguros que se convertirá en todo un hit entre los fans que gustan de llevar la música a todas partes.



No, amigo. En países como Estados Unidos y Canadá sí puedes entrar en la página de Nintendo (www.nintendo.com) para registrar tus productos y obtener beneficios; en España, por ejemplo, por cada juego que registres te pueden bonificar algunos Wii Points, pero en México y el resto de América Latina no se han concretado esas facilidades. Nosotros también esperamos que pronto tengan una iniciativa como la que mencionas pues es un incentivo para los que compramos productos originales y ya sabes, si nos enteramos de futuras promociones por parte de Nintendo para el mercado latinoamericano, con gusto te lo diremos.

La protección para el Wiimote la podrás encontrar en varias tiendas de videojuegos, aunque me han llegado varios comentarios de que su distribución aún no se ha vuelto masiva. Por último, **Inuyasha** sí tiene una adaptación en el Nintendo DS que lleva por nombre **Inuyasha: Secret of the Divine Jewel**. Para el Wii no ha aparecido nada de este anime, pero no dudamos que Namco nos sorprenda pronto con un anuncio oficial.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Ganaste el mano a mano contra **Sonic** en el **Super Smash Bros. Brawl**? ¿Listo para correr **Go Karts**? Bueno, vamos al grano y espero puedan responderme, ya que es la primera vez que les escribo por correo; empecemos:

- 1.- En la Revista Club Nintendo abril 2008 mencionan un juego de **Lego Batman**. ¿Cuándo saldrá? ¿Tendrá conexión Wi-Fi?
- 2.- ¿Es cierto que existe un Nintendo DS Con carátula de **SSBB**? ¿o son los clásicos "photoshopazos" de Internet?
- 3.- ¿Es verdad que saldrá un juego de **SSB** llamado **Super Smash Bros. Revolution**?
- 4.- ¿Cuándo salen los próximos juegos de la franquicia **Pokémon Mystery Dungeon**?
- 5.- ¿Darás consultas en el Wii?

Bueno, me despido y dile a Snake de mi parte que gracias por ayudarme en el **SSBB** y por favor, Doctor, contéstame mis dudas.

Francisco Gómez
Vía correo electrónico

Digamos que ambos somos muy buenos, aunque claro, también hay disciplinas en las que uno es mejor que el otro. Y sí, ahora la emoción se vive sobre los **Go Karts**, lástima que el puercoespín azul no participó en este reto, si no ni el polvo me hubiera visto. Espero que pronto haya más actividades en las que podamos medir nuestras capacidades, ¿no te gustaría?

Si los cálculos son correctos y no hay ningún cambio de por medio, **Lego Batman** estará en las tiendas a mediados de septiembre de este 2008; es una aventura con bastante humor y situaciones extraídas del personaje de DC Comics. No cuenta con opción Wi-Fi, pero créeme que no la necesita, cumple su función a la perfección, dándote entretenimiento y mostrando a los héroes y villanos de Ciudad Gótica como nunca antes los habías visto.

Para nada, Paco, amigo mío. La última entrega de **Super Smash Bros.** fue **Brawl** y estamos seguros que Nintendo esperará un tiempo para pensar siquiera en otra secuela. El nombre **Revolution** tal vez lo usaron como referencia porque ese era el nombre clave del Wii en los primeros años de su desarrollo. Pero no es más que el mismo **Brawl**. Los juegos de **Pokémon Mystery Dungeon** ya están disponibles desde abril, si quieres conocer más información de este juego, te recomiendo que cheques su revisión en esta misma revista.

¿En el Wii o del Wii? Sí, a ambas partes; si te refieres a que si estrenaré juego de **Dr. Mario** en el Wii es correcto; para WiiWare podrás descargar una versión nueva de **Dr. Mario**, con detalles especiales que lo hacen único. Y si preguntabas si doy consultas sobre el Wii, también es correcto, hazme llegar tus dudas





de esa consola u otras de Nintendo y te las responderé por medio de la revista.

¡Hola, **Doctor Mario!** Solamente te quiero preguntar tres cosas, la primera:

Me dijo un amigo que **Wario** es tu primo y lo que quiero preguntarte es si es cierto o solamente es alguien que se quiere parecer a ti.

La segunda duda es que si tus revistas las vendes digitalizadas y si es así, ¿me podrías decir cuánto cuestan y en dónde las encuentro?

Rana Acasde
Via correo electrónico

¡Qué tal, Rana! Mi único familiar es Luigi, **Wario** es un personaje que nació como ocurrencia de Nintendo pues querían un antagonista para ponerle sabor a mis aventuras en el Game Boy, para los juegos de **Super Mario Land**, y no es que quiera parecerse a mí, al contrario, su bigote, vestimenta, vocabulario y estilo son totalmente opuestos a mi imagen. De hecho, su primera aparición fue en **Super Mario Land 2: 6 Golden Coins** en 1992 y desde entonces se ha colocado como un "villano o antagonista" popular entre los jugadores, tanto así que ya cuenta con sus propios videojuegos y es comúnmente invitado a los torneos y eventos que se organizan como **Mario Kart** y **Smash Bros.**, entre otros.

Aún no tenemos el servicio de digitalización de revistas Club Nintendo y no estoy seguro si en alguna etapa lo hagamos, por ahora la revista impresa está funcionando a la perfección y, en cuanto a medios electrónicos se refiere, tenemos el podcast/videocast, foros, blog y la página de Internet, la cual en abril tuvo una actualización de diseño y paulatinamente ingresaremos más información del mundo de Nintendo y Club Nintendo. Obviamente hallarás avances de la revista del mes, noticias, eventos especiales, promociones y los comentarios más acertados de nuestro H. equipo de reporteros.

¡Qué pasión, **Dr. Mario!** Primero que nada quiero felicitarte por la buena revista que tienes y ojalá sigan así ya que no me pierdo ninguna. Bueno, para ir al grano tengo unas preguntas que quisiera que me contestaras:

1.- La otra vez vi en Internet que decía que una de las competencias del Wii bajará su precio y que probablemente las otras dos también. ¿Nintendo disminuirá el precio de su Wii? Si es así, ¿a cuánto?

2.- Estoy a unos meses de comprar mi Wii, pero todavía no me convence mucho por su control ya que podría haber días en los que no me levante para andar mueve y mueve los brazos y mi duda es: ¿en todos los juegos de Wii podrás usar tus controles de GameCube o sólo en algunos? ¿Las memorias también sirven en el Wii?

3.- Leí en Internet que en el próximo E3 Nintendo tiene una sorpresa para sus seguidores; si saben algo, ¿podrían decirme si se trata de un juego o una innovación para el Wii? Algunos dicen que será un título de **The Legend of Zelda** o uno de **Golden Sun**...

4.- Ahora en el DS, quisiera saber si saldrá algún juego de **Double Dragon**, pues es uno de esos títulos inolvidables y que hacen falta, ya que también salió el contra, ¿por qué no esperar una aventura de los hermanos peleadores?

Bueno, **Mario**, esas son mis únicas dudas, te agradecería que me las contestaras.

Rafael D.L.
Tijuana, B.C.

Sí, al parecer el precio de uno de los sistemas rivales de Nintendo bajó un poco, pero por el momento no creo que Nintendo haga lo mismo, pues desde el inicio ofreció una consola no tan costosa como su competencia. Tal vez en unos años más sí lo reduzcan, no es algo oficial, pero iría con la tendencia del paso del tiempo y repercusiones en las consolas, eso siempre se ha visto.

Hay muchos juegos que te permiten utilizar otros tipos de controles para el Wii, como el de GameCube,

Mientras que **Mario** es un héroe por convicción, **Wario** es un mercenario que busca el bienestar personal. Él no movería ni un centímetro cuadrado de su trasero si no le saca provecho a la situación.

Consola Virtual, la combinación del control remoto y Nunchuk (por cierto, este último ya lo venden como accesorio inalámbrico para evitar el uso de cables) o el puro Wiimote. Pero la mayoría se juegan con el control ordinario del Wii, como es de esperarse. Hay títulos que sí es cansado jugarlos con tanto movimiento, pero déjame decirte que muchos otros no tienen ese inconveniente y puedes pasar horas jugándolos sin que se te hinchén los brazos como **Popeye**. Si yo fuera tú ya me hubiera comprado el Wii, te darás cuenta que la diversión no se hace esperar y es una consola que la disfrutarás tú o el resto de tu familia y amigos; además, posee con muchísimos títulos de calidad que le dan diversidad. Las memorias del Nintendo GameCube sí funcionan correctamente en el Wii, claro que sólo respaldarán datos de los juegos de Cubo, para los de Wii necesitas tarjetas SD (*Secure Digital*) que son las mismas utilizadas en cámaras digitales, celulares y PDA.

Es un hecho que Nintendo dará

Los hermanos **Billy** y **Jimmy Lee** ya tienen rato que colgaron los chacos y se dedicaron a descansar, no ha habido nada reciente sobre ellos, salvo su ingreso a la Consola Virtual. La probabilidad de una nueva aventura se ve lejana, pero no imposible, ya el tiempo dirá.



una sorpresa, siempre lo ha hecho y ya se ha vuelto una tradición; la última grande fue **Super Smash Bros. Brawl** al final del primer día del E3 2006. No sabemos qué tenga guardado Nintendo para esta ocasión, pero no dudamos que será algo impresionante, faltan pocas semanas para el E3 y por supuesto, ya te platicaremos todos los detalles a la brevedad. ¿**Golden Sun**? Puede ser... pero no hay nada oficial, se dice que Camelot está desarrollando un RPG para Wii, sin embargo, como puede ser un juego nuevo, también podría tratarse de una secuela de ese éxito que apareció en el Game Boy Advance. Una nueva versión de **The Legend of Zelda** lo veo más complicado, recién tuvimos **TLOZ: Twilight Princess** y sería difícil pensar en otro tan rápido, aunque nunca se sabe...





¡Hola, **Doctor Mario!** Soy un admirador de tu revista, pero tengo una duda de un videojuego muy curioso y quiero saber si es verdad que lo lanzarán al mercado. El nombre es **Mortal Kombat VS Nintendo**, y si esto fuera cierto, ¿en qué consola saldría? Espero que me respondas y si soy muy ignorante, perdóname por favor. Por cierto yo me he informado por medio de la página www.mortal-kombat.org; de antemano, gracias

Yerko Andrés Ugarte Gijón
Vía correo electrónico

Muchos rumores y bromas han salido a raíz del próximo lanzamiento de la octava entrega de **Mortal Kombat**, algunos un tanto ciertos, y otros que nada más causan un poco de hilaridad. En el caso de "**Mortal Kombat VS Nintendo**" es obvio que se trató de una broma, pues no hay ninguna intención por parte de ambas compañías para hacer un crossover de sus personajes. Nintendo, por su parte, está fascinado con el éxito de **Super Smash Bros. Brawl** y de cierta forma, los estándares no son compatibles entre franquicias. Como sabes, **Mortal Kombat** se caracteriza por su extrema violencia y sangre, detalle que Nintendo no ve viable para sus héroes, pues los creadores de **Mario** se enfocan más en la diversión y cuestiones familiares que en el *gore*. Lo que sí es cierto es que el siguiente **MK** correrá bajo el motor gráfico Unreal Engine 3, utilizado para **Gears of War**. Pronto se dirá más de este juego y por supuesto, te lo comentaremos de inmediato, así como si hay posibilidades o no de que aparezca en Wii.

¡Qué onda, **Mario!** Primero te informo que llevo un año leyendo la revista, y pues que se mojaron con el paso del huracán Dean (snif) pero ya lo superaré y al grano con las preguntas.

- 1.- ¿Saldrá algún juego de **Star Fox** para el Wii? Porque para mí es casi obligación que salga uno.
- 2.- ¿Podrían dar información del nuevo juego de **Kirby** para el Wii? (ya vi su trailer).
- 3.- Me gustó mucho el juego de **Jet Force Gemini**, así que, ¿saldrá alguna reseña para el Wii?
- 4.- ¿Aparecerá un juego de **Gex**?
- 5.- Tuve **Lunar Knights** en mis manos y quiero preguntarle si saldrá alguna secuela de este juego.

Bueno, eso es todo y espero que me puedan responder.

Rodrigo Macedo Valencia
Vía correo electrónico

Por el momento no te puedo asegurar que salga o no una versión de **Star Fox** para el Wii, pues Nintendo guarda celosamente esas noticias y sólo las da a conocer cuando la salida del juego ya está próxima. Sin embargo, nosotros —como tú— estamos ansiosos de que **Fox McCloud** y su grupo de mercenarios tengan una nueva misión, pues la última de GameCube (**Star Fox Assault**) fue bastante buena y tuvo momentos muy emocionantes. No dudamos que Nintendo tenga en mente desarrollar una secuela de **Star Fox** para Wii, quizá la respuesta la conozcamos en este próximo E3.

Se ha mencionado mucho de un título de **Kirby** para el Wii, más aún cuando el personaje creado por Masahiro Sakurai tuvo una nueva aparición en **Super Smash Bros.**

Kirby es uno de los personajes más simples y carismáticos de los videojuegos, sus aventuras no necesitan de violencia extrema o escenarios complejos para divertirse. Su última entrega casera fue **Kirby Air Ride**, con un cambio de estilo —carreras— un poco fuera de lo común.

Brawl y su reciente descarga para la Consola Virtual (**Kirby 64: The Crystal Shards**, N64), el problema es que no se ha concretado nada definitivo, salvo que el proyecto podría aparecer en este 2008. Quizá en el E3 se haga un anuncio oficial, pero mientras seguiremos especulando sobre el esférico rosado y su incursión en el Wii.

Si te soy sincero, no creo que salga una nueva aventura de **Get Force Gemini** para Wii, pues si recuerdas, este juego es propiedad de Rare y ellos ahora están con Microsoft. Esto también es importante para la Consola Virtual, pues está en duda que este título de Nintendo 64 haga su aparición para el servicio de descargas de Nintendo. En cuanto a **Gex**, este juego ha tenido varias versiones e incluso una para Nintendo 64, sin embargo, no hay nada en puerta para el Wii o Nintendo DS. Por último, **Lunar Knights** (de Konami), queda como una de las franquicias más innovadoras en sistema portátil, por desgracia, no hay anuncios de secuelas para el Nintendo DS, así que cruce-mos los dedos para que dicha compañía tenga un nuevo rayo de luz e ilumine a los creativos del juego.

cómo lo arreglo?

2.- El otro día vi en Internet una foto de una réplica de la **Master Sword** de **Link**, le di clic a la foto y me llevó a un página en la que vendían dichas espadas, ¿existe de verdad la réplica de la **Master Sword**? Si es así, ¿en qué tienda de México la podría comprar? (aunque sea en Estados Unidos).

3.- En Internet vi que Nintendo tiene planeado sacar un Nintendo DS con la capacidad de ver la tele y sintonizar estaciones de radio, ¿es eso cierto? Si lo es, ¿cuándo planean sacarlo a la venta?

José Ignacio Orvañanos
Vía correo electrónico

Estamos de maravilla, disfrutando de unas buenas carreras en **Mario Kart**, ¿ya lo jugaste? ¿Qué tal te parece? Tus saludos ya fueron recibidos por los héroes y heroínas del mundo de Nintendo.

La actualización de noticias es automática, pero claro, para conseguir las necesitas estar conectado a Internet. Una vez que tengas el canal disponible en tu rol de aplicaciones del menú principal, cada vez que enciendas la consola, ésta se conectará para recibir las notas y encabezados de la agencia AP (Associated Press); asimismo, los elementos del clima también serán actualizados en tiempo real. Si no



Mortal Kombat sí tendrá una nueva entrega, pero claro, será contra los héroes de DC, no como en la broma que hicieron combinando a **MK** con Nintendo.



¡Hola, **Dr. Mario!** ¿Cómo están todos? Te mando un saludo y mi hermano también. Por favor mándame saludar a estos amigos: **Link**, **Zelda**, **Luigi**, **Wario**, **Peach**, **Bowser**, **Yoshi**, **Toad** y **Lara Croft**. Gracias. Por cierto, te quiero preguntar unas cosas. 1.- En mi Wii no siempre están actualizadas la información del canal noticias, ¿por qué sucede esto y



estás recibiendo dichas entradas, lo más probable es que tu conexión esté fallando, así que trata de reconfigurarla a través del menú de Wii o checa con tu proveedor.

Para Japón ya tiene tiempo que fue presentado el TV Tuner, de hecho se anunció en el tiempo que se dio a conocer el Web Browser para Nintendo DS. Este dispositivo da la posibilidad que en la pantalla superior puedas recibir la señal de televisión, mientras que en la táctil tendrás el panel de controles para cambiar de canal, por ejemplo. Esta señal es recibida a través de la banda "1 Seg", que está en funcionamiento en Japón y algunos otros países y no sólo sirve para el portátil de Nintendo (la señal), sino que también es captada por celulares y otros dispositivos móviles. Para nuestro país no se ha distribuido ningún accesorio de esta categoría, sería un detalle interesante, aunque todo dependería del costo/beneficio del mismo.

Saludos a todos, soy lector de su revista desde el primer número y hasta la fecha sigo esperando con ansia mes a mes el siguiente ejemplar para ver las novedades que nos tiene Nintendo. A lo largo de este tiempo he visto cómo su revista ha evolucionado y se ha convertido en una publicación para todos los gustos, y me alegra ver que siguen teniendo secciones con las que iniciaron este proyecto llamado Club Nintendo; de hecho, me gustaría que ampliaran su edición a más de 100 páginas, de verdad, en ocasiones necesito más de su revista ya que la termino de leer muy rápido.

En ocasiones la leo dos veces, ojalá ampliaran las secciones, sobre todo de juegos clásicos del NES y del SNES, les aseguro que hay jóvenes jugadores que desean conocer más acerca de la historia de Nintendo y como los abuelitos como yo (sólo tengo 30), nos divertíamos horas y horas jugando con nuestras consolas antiguas y cuando juegos que hoy en día parecen sencillos nos sacaban canas verdes y hasta una que otra lágrima por no poder pasar de nivel. En fin, nada más espero que su revista y que Nintendo sigan por mucho tiempo.

Ricardo Rodríguez Ojeda
Vía correo electrónico

¡Hola, Ricardo! Muchas gracias a ti y a todos los lectores en general por seguirnos mes tras mes. Espero que este último número especial (**Super Smash Bros.**) les haya gustado, pues lo hicimos con mucho esfuerzo y dedicación (uno de nuestros reporteros jura que vio pasar a **Pikachu** por la oficina). El incremento de páginas no es algo que esté dentro de nuestras manos, pero para compensar el tiempo de espera entre una edición y otra, checa los foros o página de Internet, en donde encontrarás también el *podcast* y *videocast* de la revista. En esos medios de comunicación te mantendremos al tanto del acontecer diario dentro del universo de Nintendo, sería como un preámbulo a la siguiente revista.

La distribución y dimensiones de cada sección sí nos compete, sabemos que muchos lectores como tú cuentan aún con sus consolas anteriores y claro, apoyados en la Consola Virtual, estaremos dando

reseñas de los clásicos de Nintendo, así como tips en los S.O.S. y notas en el Extra. Ya ves, sigue coleccionando Club Nintendo para que no te pierdas los pormenores de esta divertida forma de entretenernos.

¡Qué onda, Mario! ¿Cómo te va en la batalla del **Super Smash Bros. Brawl**? Bueno, vayamos al grano; tengo unas preguntas que necesito que me las respondas.

- 1- Compré el videojuego **Resident Evil: Umbrella Chronicles** y ya terminé las tres etapas de principales, pero se me hizo poco el juego. ¿Falta más de éste? ¿También faltó el **Resident Evil 2**, qué paso hay?
- 2- En los títulos que se juegan con la Wii Zapper, ¿es obligatorio tener este accesorio o no?

Héctor Emilio Núñez
Vía correo electrónico

Todo bien en la zona de batalla; **Sonic** y **Solid Snake** son muy buenos rivales y llegan con técnicas diferentes que refrescan el combate en **Super Smash Bros. Brawl**. Realmente **Umbrella Chronicles** no tiene tantas etapas como muchos pensarían, sin embargo, las submisiones hacen que el juego tome la extensión necesaria para divertirse, además, toma en cuenta que este estilo de juegos no son tan largos (toma como ejemplo **The House of the Dead** o **Ghost Squad**). Desafortunadamente no se incluyó la parte de **Resident Evil 2** (hubiera estado genial pues es uno de los mejores títulos de la franquicia); para compensarlo, agregaron nuevas escenas vistas a través de los ojos de **Albert Wesker**. Si quieres sacarle más provecho, logra tus mejores puntuaciones y envíalas para que las publiquemos en Los Retos.

Desde el NES se han tenido accesorios como éste o como la bazuca del Super Nintendo. Su función es muy simple, pero vaya que te hace sentir más la acción del juego.

La **Wii Zapper** es sólo un accesorio para que te sientas más inmerso en el videojuego y no es obligatorio para ocuparla en otros títulos de disparos. De hecho puedes jugar **Umbrella Chronicles** con o sin la **Wii Zapper**, igual que **Crossbow Training** o **Ghost Squad**. Hay juegos que se disfrutan más con el accesorio, otros son más cómodos sin él; es cuestión de cómo te sientas más cómodo.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnini@clubnintendomx.com

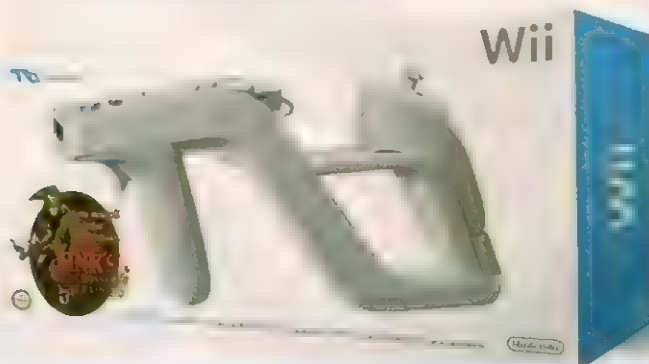


Arte en sobre:

Gabriel Pradenas; Parral, Chile.
José María Gutiérrez; Hermosillo, Sonora.
Elizabeth Varo; Tijuana, Baja California.
Jesús Moreno; Mazatlán, Sinaloa.
Karen Romo; San Buenaventura, Coahuila.
Jorge Iván Morales; Puebla, Puebla.
Evelyn Contreras; Saltillo, Coahuila.
Sergio Zúñiga; San José, Costa Rica.
Karla Isabel Valdez; Durango, Durango.
Guadalupe Quiñones; Cd. Victoria, Tamps.
Héctor Alonso Morales; Santiago, Chile.
Gabriel Mendoza; Guatemala, Guatemala.
Osvaldo Báez; Puebla, Puebla.
Oscar Ramírez Loeza; Tonalá, Jalisco.
Juan Carlos Bello; Aragua, Venezuela



El rombo de la portada
Acelérate y no pares sino hasta encontrarlo en el enrejado. ¡Qué esperas!





TOP 10

Mario Kart Wii (Wii)

Desde finales de abril ya estamos cumpliendo en las pistas de **Mario Kart** para Wii; ahora notamos una verdadera y entretenida forma de juego que retoma lo mejor de cada entrega y propone nuevas opciones de competencia, como las motocicletas que, a simple vista, podrían parecer en desventaja contra los autos tradicionales, pero una vez que te subas en estos vehículos de dos ruedas, sentirás la emoción de la velocidad y del buen manejo ante las intempestivas curvas de cada circuito. Los personajes son variados, ya con una plantilla extensa que te da opciones únicas.



2 Super Smash Bros. Brawl (Wii)

El juego de peleas de Nintendo por excelencia es **SSBB** y aquí en la redacción no paramos de jugarlo, incluso en cualquier oportunidad nos conectamos a Internet para competir contra múltiples usuarios, detalle que siempre quisimos disfrutar desde el principio, pero que por alguna razón no se había tenido. Ya sea que juegues

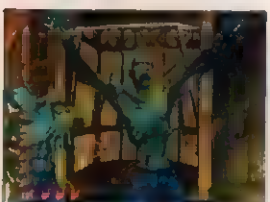
de forma individual en batallas o en el modo de aventura, no te aburrirás. Cada gladiador cuenta con sus poderes especiales y será acompañado de vistosos escenarios y música que agasará tus oídos.



3 Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii)

Aunque el tiempo pasa, no cabe duda que **Guitar Hero III** es uno de nuestros favoritos y seguramente de los tuyos también. Su lista de canciones no sólo se limita a los éxitos de décadas anteriores, sino que se ha incluido música de esta época para volver al juego algo que

disfrutes sin importar tu edad. Es más, **GHIII** incrementa el grado de diversión a través de la guitarra que incluye dentro del paquete, con este accesorio sentirás como si en verdad fueras tú quien acompañara al vocalista con los ritmos más impresionantes del momento, mientras guías a una nueva banda al estrellato.



4 House of the Dead II & III (Wii)

En su haber, Sega colocó muchísimos títulos de calidad; para muestra tenemos la saga de **House of the Dead**, uno de los juegos tipo rail shooter más populares de los últimos años y que en esta ocasión lo tendremos en forma de compendio para el Wii, aprovechando las ventajas de los controles inalámbricos y la simulación de armas (con o sin la Wiizapper). Sentirás cómo fluye la adrenalina

mientras recorres las calles infestadas de zombis, con sólo unas cuantas municiones en tu poder y un largo camino por explorar.



5 The World Ends With You (NDS)

El nombre quizá no diga mucho, pero cuando te das cuenta de que éste está siendo desarrollado por la gente detrás de **Kingdom Hearts**, sabes que hay calidad y compromiso por brindarnos un RPG de calidad. La historia muestra a un joven quien de pronto despierta en un distrito de Japón sin tener la más remota idea del porqué está allí, pero esto no es lo más interesante, pues él se da cuenta de que puede leer la mente de las personas, abriendo un nuevo horizonte en su vida y dando pie a una aventura que apenas está iniciando.



6 Alone in the Dark (Wii)

Atari llenará de suspense y acción todos los espacios de nuestro Wii con la quinta entrega de **Alone in the Dark** (y la primera para Nintendo). El personaje principal no es otro más que **Edward Carnby**, a quien ubicamos desde la primera aventura, él vivirá una nueva experiencia sobrenatural situada en la ciudad de Nueva York, en el año 2008. El planteamiento principal nos describe unos extraños túneles que corren por debajo de la ciudad y que son los canales por donde criaturas terribles recorren los rincones de la Gran Manzana, generando una atmósfera de misterio e incertidumbre. Edward deberá investigar el origen de este horror y luchar con todas sus fuerzas si es que quiere salir con vida.

7 Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time and Explorers of Darkness (NDS)

Explorers of Time y **Explorers of Darkness** son las nuevas entregas por parte de Game Freaks y Nintendo para que disfrutes de las odiseas que envuelven a múltiples **Pokémon** que no necesitan de un entrenador para disfrutar sus días. Aquí encontrarás diferentes calabozos que van cambiando su estructura cada vez que entras, incrementando la sensación de exploración y consiguiendo que cada reto sea diferente. Podrás conseguir a más de 400 personajes que van desde los primeros hasta los más recientes; si a esto le agregas la opción de juego en línea, sabrás que se trata de un título que rápidamente se colocará como un clásico entre los fans.

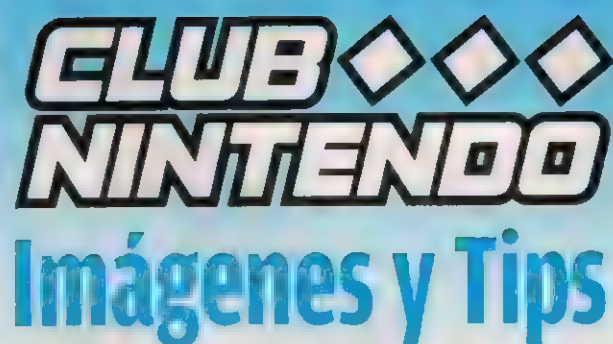
8 Okami (Wii)

La intención de Capcom al desarrollar **Okami** no fue la de presentar un título complicado en su **gameplay** o que tuviera un control complejo, sino mostrarte una historia artísticamente ilustrada que describiera las hazañas de un dios lobo cuyo destino es salvar al planeta, con una adaptación excelente del **Whimote** que te servirá como vará mágica para trazar las líneas y colores del juego. El diseño de los personajes y escenarios está basado en las leyendas del Japón antiguo, elementos tipo papiro en donde será descrita tu profecía. **Okami** lo podrán jugar desde los pequeños gamers hasta los más experimentados y será un deleite para tus sentidos.

Cuando vimos las imágenes de **Ninja Destiny** notamos que Tomy ha logrado una verdadera evolución visual para los juegos de Nintendo DS, luce casi tan impactante como en el Wii, claro, con sus limitantes obvias, pero tomando en cuenta que se trata de un portátil los bonos se incrementan. En cuanto a **gameplay**, nos agradó la forma de llevar a cabo la batalla, además de la incursión de los ítems activados a través de la pantalla táctil, pero lo que nos dejó con un poco de desacuerdo fue el modo **multiplayer** para dos jugadores simultáneos, pues todos esperábamos acción para cuatro ninjas al mismo tiempo como en su similar casero.

10 Destroy All Humans: Big Willy Unleashed (Wii)

Si lo que buscas es un título sencillo, con una historia no tan compleja y que involucre detalles de comedia, **Big Willy Unleashed** es lo que necesitas. Aquí la destrucción será parte importante, recorriendo las grandes ciudades y controlando al robot de **Big Willy**, aunque si quieres sentirte todo un alienígena, lo puedes lograr al tripular un OVNI y provocar más descontrol en las calles. En esta ocasión ni Tom Jones salvará el día, así que tendrás el camino libre para explotar todo lo que quieras. También podrás tomar el control de un extraterrestre y caminar por las calles, éstas fueron diseñadas en campo abierto como los juegos de **GTA**, permitiéndote la libertad de acción que tanto te gusta.



Imágenes y Tips

CLUB NINTENDO 2013

Ejemplo

Envía	al	y recibes
ABC	Number	ABC
CT MIN	21111	GEN. UN. Para acceder al nivel secreto...

12345678910111213141516171819202122232425262728293031323334353637383940414243444546474849505152535455565758596061626364656667686970717273747576777879808182838485868788899091929394959697989910010110210310410510610710810911011111211311411511611711811912012112212312412512612712812913013113213313413513613713813914014114214314414514614714814915015115215315415515615715815916016116216316416516616716816917017117217317417517617717817918018118218318418518618718818919019119219319419519619719819920020120220320420520620720820921021121221321421521621721821922022122222322422522622722822923023123223323423523623723823924024124224324424524624724824925025125225325425525625725825926026126226326426526626726826927027127227327427527627727827928028128228328428528628728828929029129229329429529629729829930030130230330430530630730830931031131231331431531631731831932032132232332432532632732832933033133233333433533633733833934034134234334434534634734834935035135235335435535635735835936036136236336436536636736836937037137237337437537637737837938038138238338438538638738838939039139239339439539639739839940040140240340440540640740840941041141241341441541641741841942042142242342442542642742842943043143243343443543643743843944044144244344444544644744844945045145245345445545645745845946046146246346446546646746846947047147247347447547647747847948048148248348448548648748848949049149249349449549649749849950050150250350450550650750850951051151251351451551651751851952052152252352452552652752852953053153253353453553653753853954054154254354454554654754854955055155255355455555655755855956056156256356456556656756856957057157257357457557657757857958058158258358458558658758858959059159259359459559659759859960060160260360460560660760860961061161261361461561661761861962062162262362462562662762862963063163263363463563663763863964064164264364464564664764864965065165265365465565665765865966066166266366466566666766866967067167267367467567667767867968068168268368468568668768868969069169269369469569669769869970070170270370470570670770870971071171271371471571671771871972072172272372472572672772872973073173273373473573673773873974074174274374474574674774874975075175275375475575675775875976076176276376476576676776876977077177277377477577677777877978078178278378478578678778878979079179279379479579679779879980080180280380480580680780880981081181281381481581681781881982082182282382482582682782882983083183283383483583683783883984084184284384484584684784884985085185285385485585685785885986086186286386486586686786886987087187287387487587687787887988088188288388488588688788888989089189289389489589689789889990090190290390490590690790890991091191291391491591691791891992092192292392492592692792892993093193293393493593693793893994094194294394494594694794894995095195295395495595695795895996096196296396496596696796896997097197297397497597697797897998098198298398498598698798898999099199299399499599699799899910001001100210031004100510061007100810091010101110121013101410151016101710181019102010211022102310241025102610271028102910301031103210331034103510361037103810391040104110421043104410451046104710481049105010511052105310541055105610571058105910601061106210631064106510661067106810691070107110721073107410751076107710781079108010811082108310841085108610871088108910901091109210931094109510961097109810991100110111021103110411051106110711081109111011111112111311141115111611171118111911201121112211231124112511261127112811291130113111321133113411351136113711381139114011411142114311441145114611471148114911501151115211531154115511561157115811591160116111621163116411651166116711681169117011711172117311741175117611771178117911801181118211831184118511861187118811891190119111921193119411951196119711981199120012011202120312041205120612071208120912101211121212131214121512161217121812191220122112221223122412251226122712281229123012311232123312341235123612371238123912401241124212431244124512461247124812491250125112521253125412551256125712581259126012611262126312641265126612671268126912701271127212731274127512761277127812791280128112821283128412851286128712881289129012911292129312941295129612971298129913001

100% Satisfaction
Guaranteed

0.5

Envia	al	y recibes
ABC	Number	ABC
CT MIN	01111	GR. CON. Strider, pas-

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "24 HORAS" de evaluación de este Máster.

Capcom Classic Minimax (GBA)

Ghost Squad (Wii)

Cat Woman (GBA)

Happy Feet (WII)

BloodRayne - (GCN)

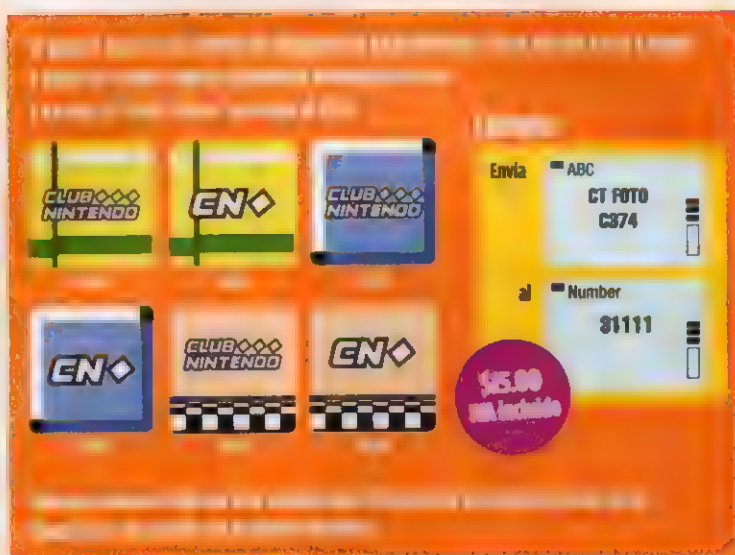
The House of the Dead II & III: Return

Hulk (GOND)

Adventures of Lolo (Consola Virtual)

Power Rangers Dino Thunder (GCM)

MySims (Wii)



Discussion

\$15.00
TAX include

PATRICIA

MIGUEL

DIANA

CARLOS

MIRNA

MEMO

11200A

SAMUEL

TANIA

JOSÉ

INDEX

GERARDO

1. **Nome e Cognome:** _____
 2. **Matrícula:** _____
 3. **Disciplina:** _____
 4. **Data:** _____
 5. **Assinatura:** _____
 6. **Assinatura do Professor:** _____
 7. **Assinatura do Coordenador:** _____
 8. **Assinatura do Diretor:** _____
 9. **Assinatura do Assessor:** _____
 10. **Assinatura do Secretário:** _____
 11. **Assinatura do Arquivista:** _____
 12. **Assinatura do Bibliotecário:** _____
 13. **Assinatura do Psicólogo:** _____
 14. **Assinatura do Pedagogo:** _____
 15. **Assinatura do Sociólogo:** _____
 16. **Assinatura do Antropólogo:** _____
 17. **Assinatura do Historiador:** _____
 18. **Assinatura do Geógrafo:** _____
 19. **Assinatura do Biólogo:** _____
 20. **Assinatura do Físico:** _____
 21. **Assinatura do Químico:** _____
 22. **Assinatura do Médico:** _____
 23. **Assinatura do Dentista:** _____
 24. **Assinatura do Farmacêutico:** _____
 25. **Assinatura do Engenheiro:** _____
 26. **Assinatura do Arquiteto:** _____
 27. **Assinatura do Designer:** _____
 28. **Assinatura do Jornalista:** _____
 29. **Assinatura do Advogado:** _____
 30. **Assinatura do Economista:** _____
 31. **Assinatura do Político:** _____
 32. **Assinatura do Militar:** _____
 33. **Assinatura do Policial:** _____
 34. **Assinatura do Juiz:** _____
 35. **Assinatura do Promotor:** _____
 36. **Assinatura do Defensor:** _____
 37. **Assinatura do Procurador:** _____
 38. **Assinatura do Advogado:** _____
 39. **Assinatura do Economista:** _____
 40. **Assinatura do Político:** _____
 41. **Assinatura do Militar:** _____
 42. **Assinatura do Policial:** _____
 43. **Assinatura do Juiz:** _____
 44. **Assinatura do Promotor:** _____
 45. **Assinatura do Defensor:** _____
 46. **Assinatura do Procurador:** _____
 47. **Assinatura do Advogado:** _____
 48. **Assinatura do Economista:** _____
 49. **Assinatura do Político:** _____
 50. **Assinatura do Militar:** _____
 51. **Assinatura do Policial:** _____
 52. **Assinatura do Juiz:** _____
 53. **Assinatura do Promotor:** _____
 54. **Assinatura do Defensor:** _____
 55. **Assinatura do Procurador:** _____
 56. **Assinatura do Advogado:** _____
 57. **Assinatura do Economista:** _____
 58. **Assinatura do Político:** _____
 59. **Assinatura do Militar:** _____
 60. **Assinatura do Policial:** _____
 61. **Assinatura do Juiz:** _____
 62. **Assinatura do Promotor:** _____
 63. **Assinatura do Defensor:** _____
 64. **Assinatura do Procurador:** _____
 65. **Assinatura do Advogado:** _____
 66. **Assinatura do Economista:** _____
 67. **Assinatura do Político:** _____
 68. **Assinatura do Militar:** _____
 69. **Assinatura do Policial:** _____
 70. **Assinatura do Juiz:** _____
 71. **Assinatura do Promotor:** _____
 72. **Assinatura do Defensor:** _____
 73. **Assinatura do Procurador:** _____
 74. **Assinatura do Advogado:** _____
 75. **Assinatura do Economista:** _____
 76. **Assinatura do Político:** _____
 77. **Assinatura do Militar:** _____
 78. **Assinatura do Policial:** _____
 79. **Assinatura do Juiz:** _____
 80. **Assinatura do Promotor:** _____
 81. **Assinatura do Defensor:** _____
 82. **Assinatura do Procurador:** _____
 83. **Assinatura do Advogado:** _____
 84. **Assinatura do Economista:** _____
 85. **Assinatura do Político:** _____
 86. **Assinatura do Militar:** _____
 87. **Assinatura do Policial:** _____
 88. **Assinatura do Juiz:** _____
 89. **Assinatura do Promotor:** _____
 90. **Assinatura do Defensor:** _____
 91. **Assinatura do Procurador:** _____
 92. **Assinatura do Advogado:** _____
 93. **Assinatura do Economista:** _____
 94. **Assinatura do Político:** _____
 95. **Assinatura do Militar:** _____
 96. **Assinatura do Policial:** _____
 97. **Assinatura do Juiz:** _____
 98. **Assinatura do Promotor:** _____
 99. **Assinatura do Defensor:** _____
 100. **Assinatura do Procurador:** _____
 101. **Assinatura do Advogado:** _____
 102. **Assinatura do Economista:** _____
 103. **Assinatura do Político:** _____
 104. **Assinatura do Militar:** _____
 105. **Assinatura do Policial:** _____
 106. **Assinatura do Juiz:** _____
 107. **Assinatura do Promotor:** _____
 108. **Assinatura do Defensor:** _____
 109. **Assinatura do Procurador:** _____
 110. **Assinatura do Advogado:** _____
 111. **Assinatura do Economista:** _____
 112. **Assinatura do Político:** _____
 113. **Assinatura do Militar:** _____
 114. **Assinatura do Policial:** _____
 115. **Assinatura do Juiz:** _____
 116. **Assinatura do Promotor:** _____
 117. **Assinatura do Defensor:** _____
 118. **Assinatura do Procurador:** _____
 119. **Assinatura do Advogado:** _____
 120. **Assinatura do Economista:** _____
 121. **Assinatura do Político:** _____
 122. **Assinatura do Militar:** _____
 123. **Assinatura do Policial:** _____
 124. **Assinatura do Juiz:** _____
 125. **Assinatura do Promotor:** _____
 126. **Assinatura do Defensor:** _____
 127. **Assinatura do Procurador:** _____
 128. **Assinatura do Advogado:** _____
 129. **Assinatura do Economista:** _____
 130. **Assinatura do Político:** _____
 131. **Assinatura do Militar:** _____
 132. **Assinatura do Policial:** _____
 133. **Assinatura do Juiz:** _____
 134. **Assinatura do Promotor:** _____
 135. **Assinatura do Defensor:** _____
 136. **Assinatura do Procurador:** _____
 137. **Assinatura do Advogado:** _____
 138. **Assinatura do Economista:** _____
 139. **Assinatura do Político:** _____
 140. **Assinatura do Militar:** _____
 141. **Assinatura do Policial:** _____
 142. **Assinatura do Juiz:** _____
 143. **Assinatura do Promotor:** _____
 144. **Assinatura do Defensor:** _____
 145. **Assinatura do Procurador:** _____
 146. **Assinatura do Advogado:** _____
 147. **Assinatura do Economista:** _____
 148. **Assinatura do Político:** _____
 149. **Assinatura do Militar:** _____
 150. **Assinatura do Policial:** _____
 151. **Assinatura do Juiz:** _____
 152. **Assinatura do Promotor:** _____
 153. **Assinatura do Defensor:** _____
 154. **Assinatura do Procurador:** _____
 155. **Assinatura do Advogado:** _____
 156. **Assinatura do Economista:** _____
 157. **Assinatura do Político:** _____
 158. **Assinatura do Militar:** _____
 159. **Assinatura do Policial:** _____
 160. **Assinatura do Juiz:** _____
 161. **Assinatura do Promotor:** _____
 162. **Assinatura do Defensor:** _____
 163. **Assinatura do Procurador:** _____
 164. **Assinatura do Advogado:** _____
 165. **Assinatura do Economista:** _____
 166. **Assinatura do Político:** _____
 167. **Assinatura do Militar:** _____
 168. **Assinatura do Policial:** _____
 169. **Assinatura do Juiz:** _____
 170. **Assinatura do Promotor:** _____
 171. **Assinatura do Defensor:** _____
 172. **Assinatura do Procurador:** _____
 173. **Assinatura do Advogado:** _____
 174. **Assinatura do Economista:** _____
 175. **Assinatura do Político:** _____
 176. **Assinatura do Militar:** _____
 177. **Assinatura do Policial:** _____
 178. **Assinatura do Juiz:** _____
 179. **Assinatura do Promotor:** _____
 180. **Assinatura do Defensor:** _____
 181. **Assinatura do Procurador:** _____
 182. **Assinatura do Advogado:** _____
 183. **Assinatura do Economista:** _____
 184. **Assinatura do Político:** _____

Descubre el origen del terror

Uno de los juegos que se reeditaron para Wii y que consiguió un éxito rotundo, fue **Resident Evil 4**, sin duda la mejor versión de este capítulo que se haya hecho para cualquier consola; sus ventas rebasaron por mucho las expectativas de Capcom, por lo que desde hace algunos meses planean otro lanzamiento similar de esta misma serie.

El juego del que les hablamos es **Resident Evil Zero**, que saliera originalmente para Nintendo GameCube en el 2002, de hecho, esa es la razón por la que creemos que la compañía japonesa decidió ponerlo en el mercado de nuevo, debido a que sólo ha aparecido en el Cubo y es un título demasiado interesante donde se nos relatan los sucesos que ocurrieron antes de que los equipos S.T.A.R.S. se internaran en la Mansión y posteriormente en Raccoon City.



Aventuras como ésta son las que queremos ver reeditadas en Wii.

Los personajes que usamos en el juego son **Billy Coen** y **Rebecca Chambers**, quienes por azares del destino tienen que afrontar los peligros del T-Virus sin conocerse demasiado. **Billy** es un convicto que ha logrado escapar de prisión, mientras que **Rebecca** es miembro de S.T.A.R.S. Lo interesante de todo esto es que para el *gameplay* se usará el control del Wii de forma similar que en **Resident Evil 4**; no será idéntico debido a que la perspectiva del juego lo impide.

Su fecha de salida está programada para el tercer cuarto del año, pero por el momento sólo en Japón, aunque tomando en cuenta la popularidad de la saga en todo el mundo, es de esperarse un anuncio para otros continentes en próximos meses. De cualquier modo nosotros te mantendremos informado.



Las Arcadias se vestirán de gala

Hace tan sólo un mes te comentábamos del regreso de un grande al mundo de las Arcadias, **Street Fighter IV**. Pues bien, parece ser que SNK no se quedará de brazos cruzados, porque se encuentra trabajando en la secuela de una de sus series más populares, obviamente nos referimos a **The King of Fighters**, esta vez en su doceava versión por la cual ya esperamos bastante tiempo.



Después de algunos años de ausencia, la serie **KOF** viene dispuesta a renovarse; por principio de cuentas parece que se regresa a las tercias, lo que sin duda alegrará a más de uno; por otro lado, el estilo de pelea seguirá siendo en dos dimensiones, pero con gráficos en 3D, similar a lo que se usará para **SF IV**, lo cual creemos que es todo un acierto, ya que cuando intentó dar el paso a las peleas en entornos y personajes 3D, se perdió mucho del dinamismo que caracterizaba a la serie, parecido a lo que ocurrió con **Street Fighter EX**.

Se esperan nuevos personajes, pero por el momento sólo se han confirmado algunos conocidos, como **Kyo Kusanagi**, **Benimaru** y **Athena**, entre otros. Algo en lo que tenemos demasiadas expectativas es en la historia, ya que después de ver lo que ocurrió con la etapa de NEST, creemos que se debe plantear algo igual o mejor que la saga de **Orochi**. No hay una fecha exacta para su salida, pero es un hecho que le dará una pelea increíble a **Street Fighter IV**. ¿Se imaginan un **Capcom vs SNK** con este nuevo aspecto? seguro que causaría furor, pero aun es pronto para especular del asunto.



Un buen año para el erizo azul...

Durante los últimos años **Sonic** ha presentado aventuras donde su prestigio ha ido bajando, debido a una mala jugabilidad, pero ahora, Sega está decidido a cambiar las cosas con dos juegos para consolas de Nintendo; por un lado tenemos **Sonic Unleashed** para Wii, una aventura donde se espera se dé una evolución, y represente lo mismo que **Galaxy** para **Mario**. Para la consola de doble pantalla, en Nintendo DS nos espera una historia RPG que por lo que han mostrado hasta ahora va por buen camino, esperemos que usen de buena manera las capacidades de la pantalla táctil y del micrófono del sistema.



La telaraña comienza a expandirse

De los héroes más famosos de la firma Marvel tenemos a **Spider-Man**, quien desde su debut en Nintendo GameCube dejó satisfechos a los fans, situación que no se repetiría en el Wii, ya que su primer juego para esta consola era verdaderamente lamentable; pasabas más tiempo haciéndote bolas con los controles que jugando... pero bueno, se reconoce el esfuerzo en querer ofrecer algo novedoso.

Después tuvimos **Spider-Man Friend or Foe**, que aunque bueno, no usaba las cualidades del Wiimote más que para seleccionar en los menús, pero nada que fuera de utilidad. Por lo tanto, quedó a deber bastante esta serie, situación que el equipo desarrollador quiere componer mediante una tercera entrega de este superhéroe para Wii.



El nombre del juego será **Spider-Man: Web of Shadows**; sobre la trama no se sabe mucho, salvo que un nuevo enemigo está atacando la ciudad y Peter Parker deberá decidir si hacerle frente o mejor pensar en otras cuestiones, parecido a lo que se hizo en **Spider-Man 3**, pero con mejores resultados.

No sabemos aún de qué manera se usará el control, pero seguro que ya no será moverlo hacia arriba y abajo para lanzar telaraña (vaya que era cansado); imaginamos que se hará una mezcla entre sus dos recientes aventuras para Wii. No se sabe exactamente cuándo saldrá al mercado, pero parece ser que por finales de año podríamos estarlo disfrutando. En cuanto tengamos más información se las haremos saber, así que manténganse pendientes de próximas ediciones.

Regresa a la sala de operaciones

Desde que se anunciara oficialmente el Nintendo DS, un juego realmente nos impactó por su manera tan novedosa de usar el sistema: nos referimos a **Trauma Center**, y es que nunca antes un título de simulación había sido tan absorbente como lo fue el proyecto de Atlus, que de inmediato se colocara dentro de los más vendidos del sistema de doble pantalla.

Su éxito fue tal que le valió dos adaptaciones para Wii, donde la franquicia se consagró. Pues bien, después de algún tiempo de espera, por fin se ha anunciado la segunda parte de **Trauma Center** para Nintendo DS, la cual contará con más y mejores retos. El *gameplay* no cambiará mucho, se mantendrá cien por ciento táctil como su primera parte; con el *Stylus* deberemos poner inyecciones, aplicar antibióticos o suturar heridas según se requiera.

Acerca de la historia no sabemos mucho, pero a juzgar por las imágenes que se han revelado, es seguro que habrá nuevos personajes, pero no se sabe si compartirán el rol protagónico con los ya conocidos o si ellos tomarán ese papel.



Bienvenidos sean una vez más a Los Retos. En esta ocasión tenemos varias novedades, desde nuevos retos como algunas marcas que se han mejorado; pero lo más padre es que nos siguen demostrando que siempre dan lo máximo de sí para conseguir aparecer en esta sección.

Super Smash Bros. Melee

GCN

A pesar de ya estar Brawl en el mercado, muchas personas siguen jugando Melee, como Enrique Urquidez Blanco, quien nos manda una lista con los personajes que ha logrado derrotar en Endless Melee. Te aseguramos que te va a asombrar demasiado.

Personaje	Oponentes derrotados
Dr. Mario	334
Mario	262
Luigi	221
Bowser	290
Peach	283
Yoshi	183
Donkey Kong	441
Captain Falcon	232
Ganondorf	201
Falco	260
Fox	395
Ness	310
Ice Climbers	149
Kirby	247
Samus	240
Zelda	228
Link	319
Young Link	252
Pichu	182
Pikachu	206
Jigglypuff	408
Mewtwo	227
Mr. Game and Watch	677
Marth	314
Roy	307
Total	7168

Por si esto se te hiciera poco, también nos mandó sus marcas para el Home-Run Contest, las cuales también son muy buenas.

Personaje	Marca
Yoshi	2638.5 Ft
Ganondorf	1845.8 Ft

Como puedes darte cuenta, estos logros van a tomarte mucho tiempo si los quieres superar, así que deberás concentrarte al máximo para conseguirlo. Esperamos tus marcas pronto.

Guitar Hero III: Legends of Rock

Wii

Hace un par de meses te presentamos algunas marcas obtenidas en la dificultad *Medium*, pues bien, nuestro amigo Fernando Ortega Barredo, de Querétaro, se dio a la tarea de superarlas. A continuación te dejamos con las puntuaciones que logró.

Canción	Puntuación
Slow Ride	94,174
Talk Dirty To Me	110,497
Hit me With Your Best Shot	111,670
Story of My Life	202,642
Sabotage	132,678
Sunshine of Your Love	158,118
Barracuda	143,984
Reptilia	117,331
When you Were Young	160,742
Miss Murder	116,947
Paint it Black	131,908
Anarchy	136,340
My name is Jonas	184,348
La Grange	120,769
Welcome to the Jungle	139,030
Black Magic Woman	148,161
Knights of Cydonia	153,117
One	175,531
Even Flow	145,673
School 's Out	94,576
Paranoid	105,506

Como puedes ver son bastante buenos, incluso agregé las últimas tres canciones a la lista de récords. Pero... ¿vas a dejar que se quede con el gusto?

Super Smash Bros. Brawl

Wii

Este nuevo reto es cortesía de Master, debes mandarnos tu mejor marca de rivales derrotados en la modalidad *Endless Brawl*. El récord que logró fue 146 (*Sheik*), así que vas a tener que estar practicando por un buen rato si quieres superarlo.



Terminamos la sección por este mes, siempre quedamos asombrados por las excelentes marcas que nos hacen llegar; en esta ocasión los retos son verdaderamente difíciles, pero no imposibles; estamos seguros de que pronto los habrán superado, así que aprovecha tus vacaciones y juega mucho para que sigan las sorpresas.

Pinguinos

Marinela



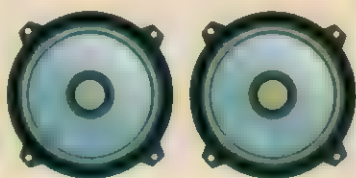
Lléname de energía con 30 minutos de ejercicio al día.



Descarga los *podcast* de Club Nintendo

Nuestra tercera temporada de CN para tus oídos está lista, accede a nuestra página en Internet en www.clubnintendomx.com y descarga o escucha los audios en los que tenemos noticias, entrevistas, información alrededor de Nintendo y, por supuesto, nuestro acostumbrado cotarro. Si tú ya has escuchado estos audios, ya sabes de qué se trata; si no lo has hecho, visita nuestro *site* y conoce este lado alternativo de Club Nintendo.

También checa la primera temporada del videocast de CN, archivos descargables a tu computadora.



Estamos llegando a la mitad de este año y la información no para, de hecho para el próximo mes de julio tendremos mucho más noticias con el E3 2008. Comenzamos esta edición con nuestra tercera temporada de CN para tus oídos, ya puedes descargar los primeros audios; *Cross Words*; el más reciente lanzamiento para NDS de Nintendo; *Guitar Hero on Tour* también para el portátil de doble pantalla; *Wii Fit* disponible en América, accesorios para NDS y los Chinones que regalamos.



Si te gustan los juegos de palabras, *Cross Words DS* es para ti

Nintendo lanzó el pasado 5 de mayo en América este título dedicado al juego de letras y palabras; en *Cross Words DS* podemos encontrar bastantes *puzzles* en diferentes dificultades que nos harán ejercitar nuestro cerebro. Con el Nintendo DS en posición de libro y nuestro *Stylus* en mano, podremos ir resolviendo los retos que nos presenta este interesante juego.

Pero si te llegas a atorar, *CW DS* cuenta con una opción denominada "Pista", la cual nos ayuda en ciertos momentos a resolver nuestro problema durante el juego; la opción de usarla es tuya por supuesto. Con este título no habrá aburrimiento, el reto no acaba pronto, pero claro, si lo que buscas es acción o aventuras, ésta no es la respuesta. Así que deja ya esas revistas y periódicos viejos con sopas de letras, y dale la oportunidad a este juego que nos ofrece Nintendo para nuestro portátil.

Inicia tu gira rockera con el nuevo *Guitar Hero On Tour*

La música no para de sonar en los videojuegos y como ya te diste cuenta en la portada de la revista, *Guitar Hero On Tour* llega al Nintendo DS; sólo eso faltaba para completar el cuadro: poder llevar a cualquier lado el concepto *Guitar Hero*. Para los que crean que esto no es algo que vaya a pegar, les puedo decir que están en un error; hace unas semanas pude jugar este título en el *media summit* de Nintendo en San Francisco, CA. y les digo que está genial; el Nintendo DS se presta de maravilla para marcar los acordes y dar el rasgueo en la pantalla táctil. Las rolas son muy buenas y en algunos casos exclusivas del sistema. No hay pretexto, esta es una muy buena opción para nuestro NDS; si te gusta la música Rock, no le puedes decir no. En nuestro artículo de portada encontrarás toda la información acerca de *Guitar Hero On Tour*, además de la nueva entrega de *GH* para Wii, Aerosmith está en camino y llegará muy pronto. ¡Yeah!



Es tiempo de combinar el acondicionamiento físico con el entretenimiento

Desde hace unos días ya está disponible en todo nuestro continente **Wii Fit**, el desarrollo de Nintendo que nos permite experimentar nuevas emociones y sensaciones en un videojuego. La apuesta de Nintendo se dirige a seguir expandiendo el mercado, como se le llamó en su momento al hecho de ofrecer juegos enfocados a gente no habituada a los videojuegos. En Japón fue todo un éxito, y en América esto apenas comienza; veremos la respuesta de la gente. Si quieres tener alguna actividad física dentro de tu casa, **Wii Fit** puede ser la elección idónea. Además podrás divertirte con sus múltiples minijuegos incluidos.



Veremos qué compañías comienzan a desarrollar títulos para la tabla de balance creada por Nintendo.



¡Gánate uno de los seis
coleccionables de Chinones
que Fanta y Gló Nintendo
regalarán!

¿Cuál es el nombre de cada uno de los seis
Chinones de Fanta?



**esmas
móvil®**

#1 en
México

JUEGOS

Envía: CN JUEGO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN JUEGO DOBLE al 91111

Costo por juego \$30 con IVA incluido
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado



Costo por mensaje \$6 con IVA incluido

Tips de la revista

¿Quieres conocer lo último en tips y ser un mejor jugador cada día?

Envía CN NIN al 61111

Trabalenguas

¿Estas dispuesto a repetirlos? Practica y reta a tus amigos.

Envía CN TRABA al 61111

Chistes

Alegrate y alegrate el día a alguien más... ¡Te morirás de risa!

Envía CN CHISTE al 61111

Bromas

¿Estás aburrido y quieres diversion? Ríete a carcajadas.

Envía CN BROMAS al 61111

Poemas

Recibe los poemas mas románticos para conquistar.

Envía CN POEMA al 61111

Curioso

¿Eres de esas personas que quieren comprobar sus conocimientos?

Envía CN CURIOSO al 61111

Destreza

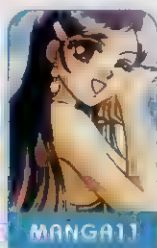
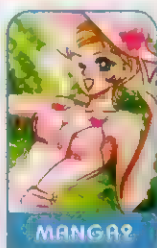
Recibe y contesta preguntas de destreza mental.

Envía CN DESTREZA al 61111

Preguntas

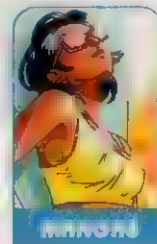
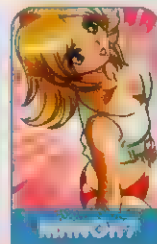
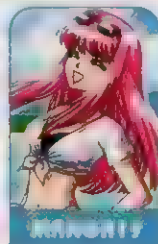
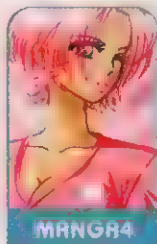
Recibe preguntas y respuestas que seguro te sorprenderan.

Envía CN PREGUNTAS al 61111



Envía: CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO MANGA22 al 31111

Costo por imagen \$15 con IVA incluido



Sólo lo Mejor



¡Hola!, ¿cómo has estado?, espero que de maravilla. Soy yo de nueva cuenta, tu amigo **CHAMYTO**®. He jugado mucho **Mario Kart Wii**, tal vez hasta hayamos competido juntos en el modo Wi-Fi... ¿qué?, ¿no sabes mucho de esta opción?, no te preocupes, ya que hoy te voy a platicar de ella para que la conozcas, y si aún estabas indeciso en comprarlo, que de una vez borres esas dudas de tu mente, ya que es la mejor de las experiencias on-line que podrás encontrar no sólo en Wii, sino incluso en cualquier consola actual.



LOS CONTINGENTES

Cuando quieras competir con tus amigos, será necesario que previamente hayas intercambiado tu *Friend Code*, así cuando te conectes, verás una lista con tus amigos y el estado en que se encuentren, es decir, desconectados, en línea o jugando; a simple vista parece que no hay mucha diferencia con lo que hemos visto en otros juegos, pero te puedo asegurar que es mucho más completo y elaborado que incluso el que vimos en **Super Smash Bros. Brawl**.

Si no tienes a nadie en tu lista de contactos, no te preocupes, la diversión no se va a detener por eso; sólo debes entrar a buscar rivales desconocidos, así éstos serán elegidos al azar; tienes dos opciones, decidir si quieres que sean de tu mismo continente o de todo el mundo; yo te recomiendo que amplíes tu rango de búsqueda, así aprenderás nuevas técnicas al mismo tiempo que comparas tu nivel de juego.



Variedad

Nada mejor para dar ambiente a las reuniones con los amigos que **Mario Kart Wii** y con una dotación de los distintos sabores de **CHAMYTO**®, así mientras unos juegan, el resto puede disfrutar de los tres diferentes sabores, Natural, Uva y Mandarina.



Natural



Uva



Mandarina

En **Mario Kart DS**, te asignaban oponentes conforme se iban conectando, pero en esta versión, eso ya no ocurre; te van a mandar a una especie de sala de espera, donde podrás ver competencias de varios jugadores. Una vez que terminen podrás ingresar a esa reta, esto es algo muy padre, ya que no te aburres para nada, pero lo mejor es que no debes estar buscando rivales tan seguido como ocurre en varios juegos.



Diversión para toda la familia

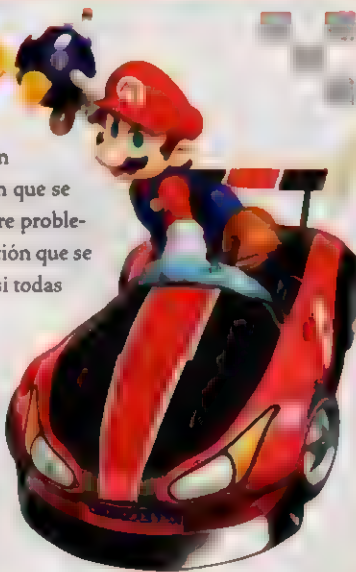
Muchas veces ocurre que nos alejamos de estos juegos por lo difícil que llega a ser competir en línea, porque si uno es novato y pretende aprender, el participar en Wi-Fi termina por desanimarnos bastante. Por todo lo anterior, cuando decidas buscar adversarios, se te van a asignar corredores que tengan un nivel parecido al tuyo, de forma que las competencias sean parejas y no termines olvidando la opción de juego.



¡FALTA MÁS! ¡ANUNCIAS! ¡DETENDRÁ!

Con Mario Kart Wii la locura durante las carreras se va a triplicar, ya no serán sólo cuatro oponentes en Wi-Fi, ahora podrán competir hasta 12 pilotos, cada uno eligiendo el Kart o moto que desee con sus propias características. Imagina lo bien que se ponen las partidas; lo mejor es que no sufre problemas de lentitud a pesar de toda la información que se acumula en pantalla; todo se realiza como si todas las personas estuvieran a tu lado.

Una cualidad que debemos resaltar es que pueden participar hasta dos personas usando un mismo Wii, esto aunque ya se había visto en Smash Bros. da un nuevo sentido a las carreras, ya que te puedes apoyar de tu pareja para ganar, como si fueran competencias en equipo.



Espero que te haya gustado el tema de este mes. El juego en línea es cada vez más fuerte en Wii, y qué mejor que comenzar a vivir esta experiencia con Mario Kart Wii, ideal para todas las edades. Más despido por comentar, pero recuerda que ya, tu amigo CHAMITO® seguirá trayendo para ti las últimas novedades del mundo de Nintendo.

¿DE DÓNDE ERES?

Un detalle que parece insignificante pero da demasiado sabor a los encuentros, era saber de qué país provenían los rivales que enfrentabas, aunque rara vez se podía apreciar esto, pero ahora, con Mario Kart Wii ya se puede: aparece la Tierra, y la ubicación de cada participante, un gran trabajo por parte de Nintendo, ya que así se le da identidad al jugador.



Aunque creas que las pistas ya conocías en otras versiones, no van a representarte ya solo, se han agregado varias detalles nuevos para que los sigas disfrutando como la primera vez.

Un aspecto que se está cuidando, es el de evitar que los jugadores se desconecten en media carrera, lo que es muy común cuando se dan cuenta que ya no van a poder quedar en el primer lugar, sobre todo en Guitar Hero III o Smash Bros. Brawl; pero aquí se va a castigar a los infractores: si alguien se desconecta se le acumularán derrotas en su marcador, lo cual obviamente manchará su historial.

TORNEO de Mario Kart Wii

CHAMITO® te invita a participar en el torneo de Mario Kart Wii, que se llevará a cabo el día 19 de julio, a las 12:00 hrs., en la tienda Game Experience ubicada en Blvd. Manuel Ávila Camacho 3131, Col. Florida, Naucalpan, Edo. Mex.

Lo único que tienes que hacer es enviar la mayor cantidad de tickets de compra de productos CHAMITO® a la revista Club Nintendo, ubicada en Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Col. Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, México, D.F., C.P. 01210. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será aceptada (promoción válida solo para México, DF y Área Metropolitana). Sólo recibiremos los tickets de compra del día 20 de junio al 10 de julio de 2008. Las cien personas que envíen el mayor número de tickets serán las afortunadas que competirán en este gran torneo. Los nombres de los ganadores serán publicados el día 22 de julio de 2008 en la página de Internet www.clubnintendo-mx.com. El día del evento validaremos los nombres con una lista de registro en la entrada de la tienda.

Responsable de la promoción: Marcas Nestlé, S.A. de C.V., Avenida Ejército Nacional 453, Col. Granada, C.P. 11520, México, D.F. Para hacer comentarios o exponer dudas comunícate al 5624 2149 ó 01800 3637 853 de lunes a viernes en horas hábiles.



PREVIO

Harvest Moon Heroes

Natsume

Wii



Si hablamos de series longevas en el medio de los videojuegos, definitivamente tenemos que mencionar a **Harvest Moon**, cuyos orígenes se remontan al Super Nintendo, y de ahí lo hemos visto en prácticamente todas las consolas de la Gran N, por lo que el Wii no podía ser la excepción. Natsume ya prepara una nueva entrega para esta consola titulada **Harvest Moon Heroes**, la cual llegará si todo sale bien a finales del próximo mes, pero te traemos un adelanto para que vayas viendo si lo agregas a tu colección.

Una gran responsabilidad

Para comenzar por donde se debe, tienes que "levantar" tu granja, reparar los lugares que necesiten arreglo, retirar la mala hierba, definir qué productos vas a sembrar, en fin, no es nada fácil; a eso agrégale que también llevarás un control sobre tus animales, desde su alimentación hasta su limpieza; lo novedoso es que algunos de ellos, como los caballos por ejemplo, te servirán para trasladarte de un lugar a otro en menos tiempo.

Recobrando la fuerza

Todos sabemos que **Harvest Moon** desde hace algunos años ha ido perdiendo su frascura, debido principalmente a que siempre era lo mismo, es decir, cuidabas una granja en cualquier parte del planeta y ya, pero desde la salida de **Run Factory**, han querido innovar en todo sentido, siendo una clara muestra de ello la edición que salió para Nintendo DS, que mejora lo visto anteriormente gracias a las herramientas de la consola; pues bien, al parecer quieren que la evolución se mantenga en **Heroes**, pues han planeado muy bien todos los aspectos, comenzando por la historia.

Aquí podrás controlar a un joven que ha llegado a una isla para llevar una granja... espera, no hemos terminado; además de esto, se dice que dicho lugar antes estaba lleno de detalles mágicos, que se respiraba en el ambiente una tranquilidad que desde hace mucho tiempo no ha vuelto, lo cual se debe a que un árbol místico ha perdido su fuerza poco a poco, por lo que vas a ser el encargado de restablecer la armonía en el lugar, lo cual no se va a lograr poniendo abono en dicho árbol, no, las acciones que tendrás que completar van mucho más allá de eso.



La convivencia con tus vecinos será clave para que puedas mejorar tu calidad de vida.

Las relaciones sociales también son clave para que la magia se apodere de nuevo de la isla; habla con cada habitante, cumple sus demandas, pues esto hará que el ambiente en el pueblo sea mucho mejor, y poco a poco la gente comenzará a apreciarte.

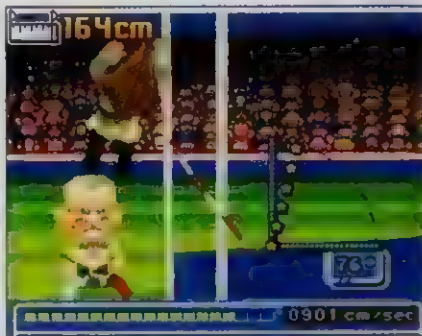


Explora cada lugar de la isla, nunca se sabe dónde vas a encontrar algo que te sea de utilidad.

No es tal vez de los juegos más esperados, pero **Harvest Moon Heroes** promete ser un paso hacia adelante en la serie, sobre todo porque aprovechará las ventajas del Wiimote para que las acciones más típicas como cavar, martillar o sembrar sean una nueva experiencia, mucho más divertida.



Los Juegos Olímpicos son un evento que mueve multitudes cada cuatro años, genera una pasión difícil de explicar con palabras; esto Konami lo sabe muy bien, por lo que no se quiere quedar fuera de la fiebre que generarán los próximos juegos a celebrarse en China, y ha decidido "revivir" una de sus franquicias más importantes durante la década de los años 90, y que actualmente parecía estar un poco en el olvido. Nos referimos a *International Track and Field*, un título de competencias olímpicas que podremos disfrutar en el Nintendo DS en las próximas semanas. De las particularidades más especiales de esta serie, tenemos su alto grado de diversión,



Las competencias son muy variables, en este caso vemos el famoso salto con garrocha.

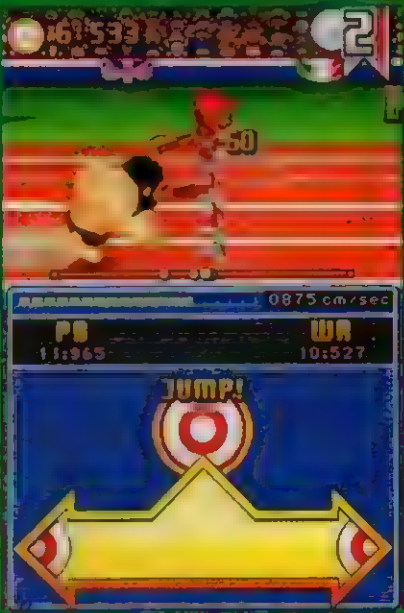
Enciende la llama

Desde sus orígenes, esta serie ha tenido una característica especial, es la de jugar dentro de los Juegos Olímpicos; más bien se puede decir que es la versión de dicho evento de Konami, así como ocurría con el Mundial de Fútbol y los *International SuperStar Soccer*. Para lo anterior no lo quite por nada sabor a las actividades que incluye el juego, de hecho muchas de las mismas mantienen el título conmemorativo de las Olimpiadas.

En el modo principal de juego, podrás elegir a un atleta y llevarlo a lo largo de varias pruebas hasta que consigas subir su estatus, lo cual no va a ser nada fácil, por lo que deberás practicar bastante a lo largo de la semana, y para ellos se incluyó una opción donde podrás elegir una disciplina en especial para concentrarte en ella, ideal para cuando sabes en cuál estás fallando.



Los personajes que podrás elegir son variados, habrá para todos los gustos, incluso veremos a Snake.



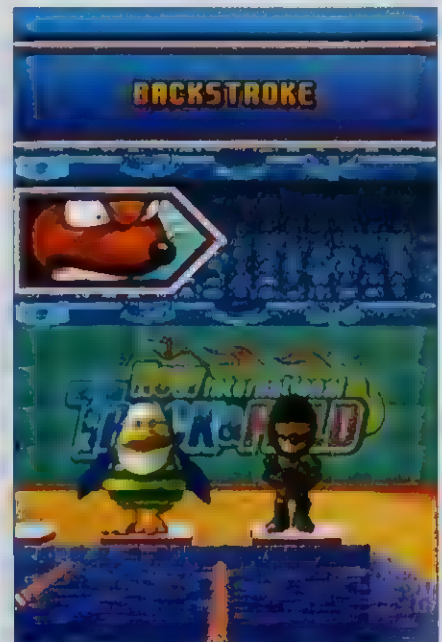
todas las pruebas tienen un tutorial.

Si no duele, no sirve

El modo de juego de los *Track and Field* siempre ha seguido la misma línea, es decir, presionar botones o girar el Pad lo más rápido que pudieras... lo que ocasionaba que muchos de nuestros controles sufrieran descomposturas por querer llevarnos el primer lugar, pero bueno, el caso es que para el Nintendo DS, se ha optado por usar la pantalla táctil en las diversas actividades, por lo que deberás marcar círculos, frotarla, dibujar líneas, en fin, todo lo que te puedas imaginar; es algo parecido a lo que vimos en *Wario Ware* para la misma consola, pero las pruebas tienen un sentido más estratégico, es decir, no deberás hacerlo todo tan rápido, sino cuando la situación lo requiera.

Medalla de oro

En total serán más de 20 actividades en las que podrás participar, cada una con un estilo diferente para usar el Stylus, lo que permite que no te aburras tan fácilmente. Aunque todavía no se ha comentado nada oficial, es casi seguro que se pueda disfrutar con más de un amigo, pero lo mejor sería la capacidad de juego *on-line*, pues así realmente se trataría de unas olimpiadas, poniendo a prueba tu talento contra el de otros jugadores.



La natación es una de las pruebas más desgastantes, y dentro del juego no va a ser la excepción.

Para darle la bienvenida a esta nueva parte, se ha pensado en renovar el estilo de los atletas; ya no serán tan serios como antes, ahora podremos ver pingüinos, topos o incluso hasta héroes legendarios de juegos de Konami como *Solid Snake*. Lo mejor de todo es que realmente sirve para que puedas disfrutar más el juego, y las nuevas generaciones lo conozcan como algo gracioso y por ende le den una oportunidad en su colección.



CN *Andross* profile



su alrededor sean despejadas.



Antes de su maldad...

Andross siempre ha poseído una inteligencia admirable, de eso nadie tiene dudas, pero lo que pocos saben es que él era un científico cuyos esfuerzos estaban enfocados al bienestar de Corneria, pero como suele ocurrir muchas veces en la vida, al tener un poco de poder comenzó a cambiar, dejó de interesarse en su planeta y pensó que lo mejor sería planear una dominación para todo el Sistema Lylat, por lo que a partir de ese momento se convirtió en el principal enemigo de Corneria, lugar que antes apreciaba.

Los primeros intentos por detenerlo corrieron a cargo de James McCloud y su equipo de Mercenarios, pero uno de los integrantes, Pigma, los traicionó, dejándolos en una trampa contra Andross, de la que desafortunadamente James nunca regresó; sólo su fiel compañero Peppy, quien tiene la obligación de comunicarle lo ocurrido a Fox McCloud, hijo de James.

Un nuevo mundo

Andross sabía que un contraataque sería inminente por parte de Corneria, por eso decide crear una nueva base para refugiarse (en el planeta Venom), donde formó una guarida resguardada por cientos de naves aliadas a los ideales de Andross, por lo que entrar no sería nada fácil, sobre todo porque cuenta con varias rutas de acceso con trampas cada cinco pasos.

Lo anterior no es impedimento para que Fox McCloud y su nuevo equipo se adentren en Venom y puedan derrotarlo... varias personas afirman que James ayuda a Fox para terminar con Andross, pero no es algo concreto, ya que para algunos fue sólo la imaginación del joven piloto, pero para otros, su padre sigue vivo.



El renacimiento

Un villano como Andross no se da por vencido tan fácilmente; para Star Fox Adventures también fue el enemigo principal de Fox McCloud, aunque todo el tiempo nos hacen creer que se trata del General Scales, y ya para el final nos percatamos que sólo ha sido un títere; debes enfrentarlo una vez más. Toma en cuenta que se trata de un enemigo complicado, sus ataques no suelen ser devastadores, pero sí te pondrán en grandes aprietos.

Como puedes darte cuenta, Andross no sólo es maldad, también tuvo su lado bueno y amable, pero desafortunadamente se vio consumido por el hambre de poder. Quizá todo hubiera sido distinto de haber tenido amigos o familiares que lo hubieran ayudado en el momento en el que cambió de ideales, pero no fue así y por lo tanto ahora es todo un personaje clave de la historia de los mercenarios más famosos de Nintendo.





Galaxia



LO MAS DESCARGADO!!!

¡Mierdadas, amoniciones, llegan a te calderar!

Envia  al 22333



PACMAN

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

Envia  al 22333



CUBOS

Envia **NINLUGO CUBOS** al 54444

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.



Llegó a te calderar esta Familia tan Normal!

Envia **NINLOCOS** al 22333

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

- 1 Verifica la compatibilidad de tu celular. Envía **NINCOMPA** al 31313
- 2 Para las servicios multimedia deberás tener configurado y habilitado el servicio **WAP**
- 3 Una vez que hayas recibido tu producto selección entre las opciones **GUARDAR** y **DESCARGAR**.

[illegible]

FONDOMBRES
Código de acceso a la información personal

81818

NINGUNOMBRES (apenas)

CODIGO NOMBRES (solo ejemplo):

NINGUNOMBRES NINGUNOMBRES

I 

CLAUDIA

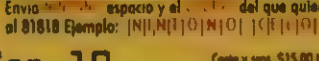
teamo

JORG  **JORG**  **JORG** 

JORG  **JORG**  **JORG** 

JORG  **JORG**  **JORG** 

Envía NINJAGO espacio y al CÓDIGO del juego que quieras al 4422 ejemplo:



Envía **NIMMONO** espacio y al **CEDIGO** del que quieras
al 81818 Ejemplo: [N][M][I][O][I] [C][E][I][O][S]

Top 10

Cóvalo en unos \$15,000 por línea
nombre **código**

Estos años Vi nate	ser
quiero	
Sobre mis pies. Arráncame	pies2
Don't say the name	music
Me encantaba	combio
Hotel (Jenny Holzer)	hotel
Me nacer	mueru
Quiero estar contigo	quiero
Me encantaba	enamor
Me encantaba	credo

lo nuevo

Cut me in	shots
Perseguido	ferry
Yaguas	lovos
Stronger	stronger
Promiscuous	promiscuous
Rock	rock1
Nada puede cambiar	nada
Quiero que me hagas	hago
Quiero que me hagas	llegaste
labios	labios

lo mejor

Gimme more	more
Angelito	angelito
Soy una	salvame
Puedo ser	sonia
Quiero que me hagas	infocable
Noche de amor	canciones
Noche de amor	anterior
No me enamores	nome
Como yo nadie te ha cod	comayo
Soy una	noestos

Envía **NIMMONO** espacio y al **CEDIGO** del que quieras
al 81818 Ejemplo: [N][M][I][O][I] [C][E][I][O][S]

Supite a D'espabiladad

TOP FONDOS ALI@L

Este es el NINFONDO espacio y el CODIGO del fondo que quieras en ALI@L ejemplo:

NINFONDO COMBATE

Código como's 13.00 por día

combate	arpegiate	loveU
dragon	cartel2	miguelangel
espadas	cartel1	heroico
goku	adida2	voley
gorillade	hada2	olus2
tornado	stajali	baiko
luna	gato	paisa
yinyang	rival	brillante2
rosa	valiente	

COMBOS 22333 \$39.00
30 Mensajes y 3 Mefimovos (Panda, Autocall o Tami)
La fuerza del mal llamada se celebra!
Envia al 22333

Envia al 22333

Envia al 22333

Envia al 22333

LLORONA al momento de la Llorona con su celular!
Envia al 22333



NINCHAT 31313

¡Conoce gente nueva y chata por internet!

¡Chicos y chicas de tu ciudad!

Envía **NINCHAT** al 31313

JUEGOS 54040

Envía **NINJUEGO** postal y el **CÓDIGO**
del juego que quieras al **54040** ejemplo:
NINJUEGO CUBOS

Todas las jugues representan
el valor de 30,00 IVA incl.

 cubos	 pacman	 cherardo	 mama	 hugopaca
 terror	 quest	 lanzavida	 solitario	 bloques
 paint	 juegos de mesa	 dulce	 shadow	 batle
 fut2006	 diamantes	 casino	 melee	 wing
 formula	 abomin	 super 6P	 shadows	 cincuenta y tres



Pokémon Mystery Dungeon

EXPLORERS OF DARKNESS

UNA AVENTURA PARA ENCONTRAR TU IDENTIDAD ESTÁ A PUNTO DE COMENZAR

Pokémon Mystery Dungeon

EXPLORERS OF TIME

La famosa fiebre amarilla que comenzara con las versiones Roja y Azul hace ya más de 10 años, parece que se niega a desaparecer, ya que no sólo siguen apareciendo juegos basados en estos monstruos de bolsillo, sino que incluso a los jugadores les siguen gustando. En esta ocasión tenemos un par de títulos diferentes, donde se nos mostrará otro ángulo de los Pokémon, permitiendo que los conozcamos mejor: se trata de Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time/Darkness para Nintendo DS.



GRÁFICOS



SONIDO



GAMEPLAY



HISTORIA



DIFICULTAD



RANKING
EN

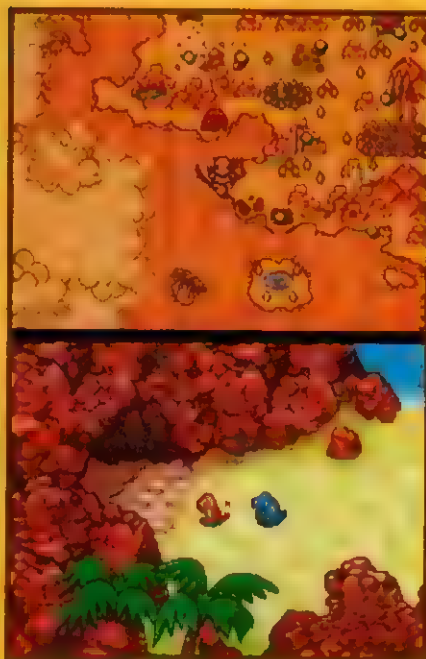
7.0

Éxito asegurado

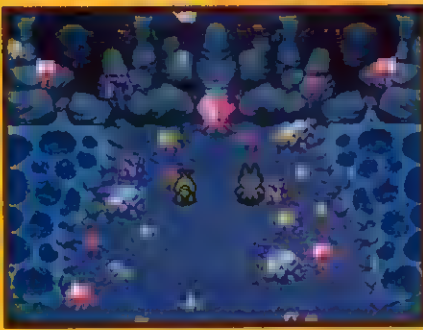
Después de la gran aceptación que tuvieron los primeros Pokémon Dungeon, la secuela no se podía hacer esperar y ha llegado por partida doble; Nintendo nos trae dos juegos en los que aunque se comparte la historia, el desarrollo de ésta es de manera diferente, ofreciendo una gran opción para todos los aficionados a los juegos de RPG sencillos, ideales para principiantes o para gente que desea jugar algo mientras está esperando en alguna fila.

Este cuerpo no es mío...

La trama es algo rara, pero bastante divertida: resulta que de un día para otro despiertas en una isla, comienzas a recorrerla y te das cuenta que ya no eres un humano... por alguna extraña razón te has convertido en un Pokémon y ahora debes recobrar tu forma original además de descubrir por qué fuiste transformado en esa criatura. Esto provoca que haya una sensación de misterio a cada paso que das, ya que no sabes si los demás personajes que encuentres a tu paso han sufrido la misma suerte o si realmente son Pokémon.



The action that should explore
how many variations, double players
to play.



Nosotros creemos que esto se ha hecho para que te identifiques más con tus monstruos, de manera que comprendas mejor su naturaleza y la forma en la que viven, todo respaldado por buen humor, inspirado en la serie de televisión que tanto éxito sigue teniendo en todo el mundo.



Piensa antes de avanzar

Al poco tiempo de que te hayas percatado de tu estado, se unirán a ti varios Pokémon, cada uno con habilidades distintas que debes saber valorar para formar un buen equipo, lo que es vital en un RPG como éste; por ejemplo, no sirve de nada que tengas demasiadas criaturas de piedra, ya que el equilibrio se perdería, lo que te dejaría siendo un rival sencillo para tus enemigos y los peligros que te esperan en esta aventura, así que trata de incluir variantes en tu party.

El estilo de juego no se parece al que normalmente usa la serie, es más bien parecido a lo visto en *Chocobo Dungeon*, es decir, deberás completar varios calabozos usando las habilidades con las que cuentes en ese momento. Una combinación de *Zelda* con *Pokémon*, donde los puzzles que deberemos resolver van más allá de mover objetos o presionar botones; ahora deberás usar la pantalla táctil para poder completarlos, lo que te hace meditar tus movimientos y no sólo actuar por actuar, ideal para los pequeños jugadores que van comenzando.



¿Qué clase de Pokémon eres tú?

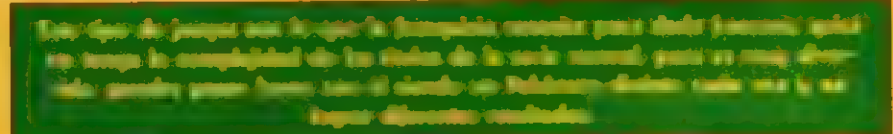
Muy bien, ya te contamos la historia así como la manera en la que se juega este título, pero... ¿en qué Pokémon te vas a convertir al inicio del juego? Es bastante interesante, ya que no se ha asignado un monstruo por default como protagonista de la historia; una vez que enciendas tu consola con el juego dentro, aparecerá un cuestionario, el cual obviamente debes contestar; tus respuestas definirán tu personalidad y forma de pensar, entre otros aspectos, los cuales determinarán al Pokémon que usarás. Algo así como si fuera una de esas encuestas que hay por Internet, por fin sabrás si eran ciertas.

Tengo que ser siempre el mejor...

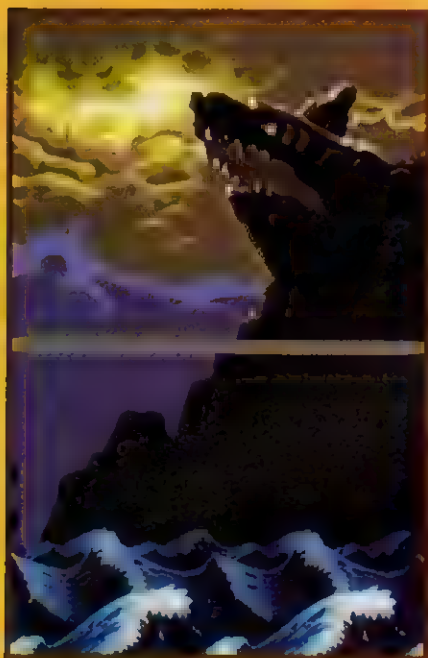
* Durante las primeras ediciones del juego se creó a *Mewtwo*, un Pokémon Psíquico con grandes poderes, de tal magnitud que aún ahora sigue siendo considerado como uno de los personajes más fuertes; no importa contra quién se enfrente siempre tiene cierta ventaja, incluso contra los tipos *Dark*.

* El creador de *Pokémon* fue *Satoshi Tajiri*, quien después de imaginar una pelea entre insectos, fue a Nintendo para que su idea fuera utilizada en un videojuego, para lo cual recibió el apoyo y supervisión de *Shigeru Miyamoto*, dando así paso a uno de los más grandes fenómenos de la industria.

* Las versiones que aparecieron en Japón al lanzamiento del juego en 1996 fueron Azul, Roja y Verde, mientras que en América no apareció esta última, aunque después fuimos compensados con la versión *Amanilla*, en la cual se tomaba como punto de partida a la serie de animación, por lo que *Pikachu* podía lograr demasiadas cosas, entre ellas usar el *surf*.



Esto resulta asombroso, ya que una vez que hayas terminado el juego, puedes jugarlo nuevamente variando tus respuestas, dándote así la posibilidad de usar a otro Pokémon y enfrentar los acertijos desde otra perspectiva, viendo cuál te ha resultado más sencilla.



Comparte tu destino

La diversión nunca termina con Pokémon Dungeon, ya que aunque hayas concluido la historia principal cientos de veces, aún tienes la posibilidad de enfrentarte contra otro equipo de Pokémon en duelos de red LAN con un amigo, así podrás determinar quién es mejor en el momento de concluir un calabozo; pero si verdaderamente quieres comprobar qué tan bueno eres, nada como conectarte al servicio Wi-Fi de Nintendo, donde podrás competir con personas de todo el mundo.

En el apartado técnico, el juego es bueno, a pesar de ser en 2D con vista superior; se han creado coloridos entornos para que la aventura se desarrolle; y aunque creemos que al menos en cuanto a los poderes de los personajes se pudo dar un mejor aspecto, no está nada mal y cumple con el cometido del título. La música es muy buena, lleva todo el estilo de la serie, por lo que

encontraremos demasiadas melodías "suaves" para los momentos de exploración y algunas donde se acentúa la emoción dependiendo de los hechos. Debes conocerla.

Nunca olvides quién eres realmente

Pokémon Mystery Dungeon es un gran juego, que te da un descanso de los gimnasios, medallas y entrenadores, permitiendo que mejores tu conocimiento en cuanto a las habilidades de los monstruos de bolsillo. Es una opción sumamente recomendable para todo tipo de videojugador; no importa que no te guste Pokémon, la propuesta del juego es lo que cuenta y en este caso es excelente.



LOS EXPERTOS COMENTAN

M MASTER

Los juegos de Pokémon siempre me han gustado, aunque la verdad tenía mis dudas con **Mystery Dungeon**, que se me hacía algo tedioso, pero en realidad no es así, pues desde que lo comienzas a jugar quieres saber el porqué de tu estado, además de que la increíble variedad de los puzzles te mantiene entretenido por mucho tiempo. La opción de juego por Wi-Fi es muy buena, los duelos se ponen muy interesantes, además de que puedes obtener estrategias nuevas basándote en el estilo de tus rivales.

CROW

Si ya te aburriste de siempre ser el entrenador **Pokémon** y ahora quieres entrar directo a la mente de estas salvajes criaturas, **Pokémon: Mystery Dungeon** es lo indicado. Al iniciar el juego hay un test que te canaliza al personaje que más afinidad tiene contigo, para luego explorar el universo **Pokémon** de una forma distinta. En esta secuela tendrás nuevos territorios por descubrir aunque se conserva el estilo de juego y concepto en general de búsqueda en calabozos.

PANTEÓN

Recuerdo aquellos días en los que **Pokémon** era un fenómeno increíble... ahora es una marca que ves en casi cualquier artículo y que consta de múltiples juegos, todos igualitos, pero con un par de detalles "nuevos". El hecho de que salgan juegos en donde varíen un poco el *gameplay* y la historia no rescata a la franquicia de tanta repetición; no puedo recomendar realmente **Pokémon Mystery Dungeon** a menos de que traigas hasta la ropa interior con la efígie de alguno de los monstruos de bolsillo; de otro modo, mejor ni te molestes y adquiere otra opción portátil.

MARIOKART. Wii

*Un juego para toda la Familia
¡Búscalo en tu tienda favorita!*



Wii



El juego de Mario Kart Wii, incluye el **Wii Wheel**

Wii™

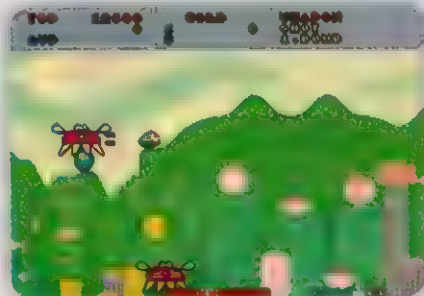
Nintendo

TM y ® son propiedad de sus respectivos dueños. El logo de Wii es propiedad de Nintendo © 2008 Nintendo

Fantasy Zone Master System

Cuando vemos el catálogo de la Consola Virtual nos damos cuenta que muchos juegos no se vieron beneficiados debido a que la consola en la que salieron no era tan popular, por lo que ahora no se conocen tanto, pero son verdaderas piezas de colección, como **Fantasy Zone**, que en el ya lejano 1986 proponía un estilo verdaderamente novedoso que de haber seguido tal vez sería una gran franquicia en la actualidad, pero bueno, el pasado no se puede modificar, pero sí recordar, así que lee bien las características de este juego para que pronto lo disfrutes en tu Wii con tus amigos, porque es uno de esos juegos que acompañados genera más diversión.

Controlas una pequeña nave conocida como **Opa-Opa**, muy parecida a lo visto en **Twin Bee**; pero aquí la vista es de lado; debes avanzar destruyendo todo a tu paso, lo cual no es algo sencillo, las naves enemigas salen en formación, por lo que si eliminas a una, otra puede seguir el ataque, así que tienes que moverte rápido para poder encargarte de todas sin contratiempos. Mientras más destruyas más monedas obtendrás, las cuales no sólo aumentarán el número de tu marcador, sino que también podrás usarlas para entrar a algunas tiendas y mejorar tu arsenal comprando armamento más pesado y por lo tanto efectivo.



De lo más interesante del juego, es su aspecto colorido; pareciera que todos los niveles fueron creados por un niño, todo en tonos bastante llamativos, que en algunos casos ni combinan, pero eso es precisamente lo que lo vuelve especial; además, los enemigos finales también son muy curiosos, desde troncos gigantes hasta caritas enojadas, cada uno con diferentes rutinas que deberás analizar para encontrar su punto débil.

Fantasy Zone es un gran juego, se podría decir que es muy parecido a **Parodius** de Konami, tal vez dicha compañía se haya basado en esta obra... quién sabe; pero bueno, es un título que te recomendamos, resulta muy divertido, sobre todo cuando lo juegas con un hermano o con alguno de tus amigos.



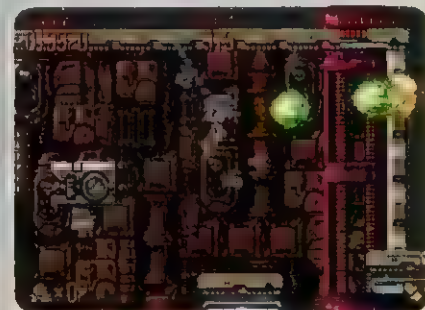
Mega Turrican Sega Genesis

La edición pasada les hablábamos de **Super Turrican** para Super Nintendo, pues bien, parece que quieren completar la saga rápidamente, porque ahora tenemos **Mega Turrican**, pero éste salió para Sega Genesis en 1994. Es un juego muy bueno que combina elementos de acción con plataformas, logrando una experiencia bastante agradable que debes conocer. En la historia, tomamos el rol de **Bren McGuire**, quien debe enfrentar a las fuerzas oscuras después de años de haberse mantenido en calma total, lo cual era bastante extraño.

Las diferencias con respecto a **Super Turrican** no son demasiadas pero sí hacen que varíe el *gameplay*, por ejemplo, al eliminar a tus enemigos puedes tomar los ítems que te dejen y así mejorar tu desempeño, desde disparos infinitos hasta láseres, lo que permite que con menos tiros puedas terminar con tus rivales, pero en especial con los jefes finales, que pueden ser un verdadero dolor de cabeza si no estás preparado.

Una característica especial, es que los escenarios ya no son tan lineales como sucedía en la versión anterior, ahora tendrán diferentes caminos, sólo que para poder tomarlos, necesitas insensibilidad, ya que los peligros que ahí encuentras no te permiten entrar en tu forma normal. Esto agrega gran reto, ya que puedes terminar el juego de varias formas, el final no se ve afectado, pero al menos consigues conocerlo más a fondo.

Mega Turrican te hará pasar horas de diversión, las escenas están llenas de acción por lo que parpadear es casi imposible, además tiene muy buenos efectos; la única queja es que no permite el juego cooperativo, eso le hubiera permitido llegar a un nivel superior en calidad y competir con otros grandes como **Contra**.



King's Knight NES

Si crees que Square siempre se ha dedicado a monopolizar el mercado de los RPG, estás equivocado, en sus comienzos participaba en varios géneros, como aventura o carreras, incluso creaba algunos títulos *shooter*, como es el caso del juego del que les vamos a hablar ahora y que tiene poco de haberse colocado en el catálogo de la Consola Virtual; su nombre es **King's Knight**, apareció por primera vez en 1989, hace casi dos décadas de eso, pero no le quita reto a esta gran obra.

En la historia del juego nos sitúan en Izander, un reino que acaba de perder a su princesa a manos de un dragón, quien se la ha llevado a su guarida; pero obviamente sus seguidores no se iban a quedar de brazos cruzados y han reunido a cuatro valerosos guerreros para que la recuperen y de paso eliminen al dragón, por aquello de que quiera volver. No es nada fuera de lo común, de hecho algo simple, pero se compensa con el trabajo que realizaron en *gameplay*.

Antes de entrar a cualquier escena, vas a seleccionar a tu personaje de entre una bestia, un guerrero, un mago y un ladrón; cada uno tiene diferentes tipos de armas, pero en sí no altera mucho el desarrollo del juego. Las escenas son de vista superior y van avanzando solas, es decir, la pantalla se va recorriendo de abajo hacia arriba; conforme salgan enemigos debes comenzar a disparar para eliminarlos, tal cual fuera un juego de naves.



Todo parece normal, ¿verdad?, pero lo cierto es que lo que vuelve a este título tan especial es su dificultad... superelevada; no mentimos al decir que puedes pasar horas sin superar el primer nivel; no es que los enemigos sean demasiados o tengan rutinas complicadas, sino que el escenario también juega un papel importante, si tomas una ruta equivocada puedes quedar atorado entre rocas y poner fin a tu aventura.

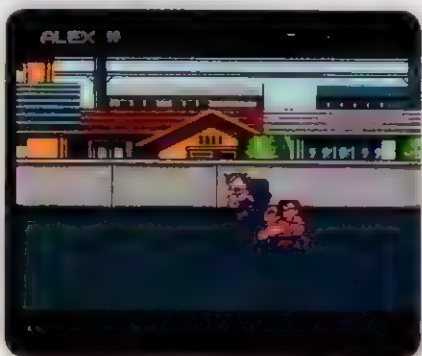
Simplemente debes conocerlo, así sabrás lo que es un desafío, si lo terminas ya tendrás un buen pretexto para mandarnos un reto. Como consejo, te recomendamos que a los enemigos no los trates de eliminar a menos que estén frente a ti, es preferible que los esquives, así te concentras más en buscar una ruta para terminar las escenas, que a final de cuentas es lo que importa; sabemos que parece exagerado, pero cuando lo juegues verás lo difícil que resulta.

River City Ransom NES

Uno de los géneros más recurrentes a principios de los años 90 fue el de los *beat 'em up*, esos títulos donde debías avanzar golpeando a medio mundo hasta completar un escenario; hubo grandes exponentes como los **Final Fight** o **Streets of Rage**, pero también existieron algunos que aunque igual de buenos, no tuvieron el apoyo necesario para que se volvieran clásicos, tal es el caso de **River City Ransom**, un título extraordinario publicado en su momento por Askys Games para NES, y que ahora podremos recordar o conocer en caso de que no lo hayas hecho antes.

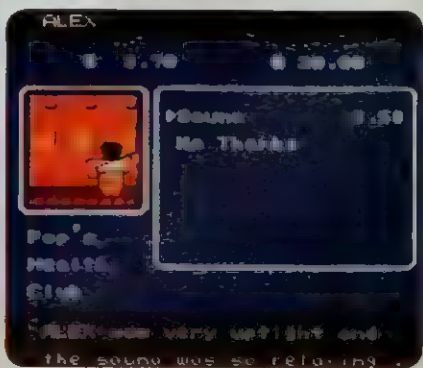
Puedes elegir de entre dos personajes, **Alex** o **Ryan**, quienes deben acudir al rescate de la novia de **Ryan** quien ha sido secuestrada (cualquier similitud con **Double Dragon** es pura coincidencia). Para cumplir su misión pueden usar los puños para eliminar a cuanto enemigo aparezca en pantalla o bien emplear algunas armas como pueden ser tubos, palos, cadenas, en fin, lo que sea que se pueda lanzar, lo que da bastante variedad a las escenas.

A simple vista pareciera un título más del género, pero aquí puedes hacer ciertas cosas que en otros no se puede, como por ejemplo entrar a algunas tiendas y comprar alimento, ya que como dicen por ahí, con el estómago lleno se piensa mejor.



Otro detalle curioso es que puedes ingresar a baños de vapor, por si sientes que ya estás demasiado sucio de tanto golpear maleantes; nada como un buen baño para recobrar energías y salir renovado; este tipo de aspectos hicieron de **River City Ransom** algo diferente, en Japón fueron todo un éxito, pero por fortuna el destino te presenta una segunda oportunidad en la Consola Virtual.

Te podemos decir que el modelo de estos personajes es sumamente famoso, se conocen como **Kunyo kun**, y han aparecido en varios tipos de juegos, principalmente de deportes. Ojalá que se retomara el estilo, con las cualidades de las nuevas consolas seguro que darían mucho de qué hablar, pero bueno, por lo pronto lo mejor será que pasemos un buen rato con **River City Ransom** para Consola Virtual.



realizan en dichos eventos. Digamos que hasta aquí no parece haber nada nuevo, es más, luciría como un juego del montón, pero no es así, pues tanto los deportes como las variadas maneras de sujetar el control hacen de Deca Sports una experiencia que debes probar.



En Hudson sabían muy bien que si querían competir con la apuesta deportiva de Nintendo, debían emprender algo diferente, así que como primera medida, lo que hicieron fue incluir deportes que en el título de la Gran N no venían, lo que ya de entrada habla de una nueva experiencia. Las disciplinas elegidas han sido: vóleibol, fútbol, básquetbol, patinaje, snowboard, dardos, tenis y carreras de autos, así que como podrás darte cuenta, por variedad no vamos a sufrir en ningún sentido.

RANKING
EN 

7.5

Muy bien, todo parece estar en su lugar, pero ¿qué es lo especial de este título? pues resulta que la gente que estuvo como responsable del desarrollo decidió que si querían lograr algo relevante, lo ideal era que el Wiimote sirviera de maneras nunca vistas o al menos mucho más realistas, es decir, que si elegías jugar tenis, el *gameplay* fuera más allá de sólo agitar el control para golpear la bola. Aquí debes ser mucho más preciso, incluso hasta más estratégico, para que logres el efecto que desees aplicar. Sin duda eso sería lo más destacable de Deca Sports, su responsivo control, que deja ver que no se trata de un disco con minijuegos como fue la moda hace algunos meses.



Siguiendo con el tema del Wiimote, vamos a ponerte algunos ejemplos: iniciemos con el vóleibol; aquí debes realizar los movimientos típicos como sacar y recibir la bola, esto lo haces elevando tu Wiimote y golpeando el aire, o bien, elevándolo para responder un tiro; a primera vista parece básico, pero lo interesante es que de acuerdo con la fuerza que utilices, será como la pelota termine, por lo que saber leer y anticipar los movimientos de los contrarios es vital, o sea, si notas que tus rivales están mal colocados, lo mejor será mandar el balón a una zona donde sea seguro que deberán correr, volviendo complicado el que lo devuelvan con fuerza -si es que lo alcanzan.



Sincronía perfecta

Todo lo que marques sale de manera exacta, lo cual es vital en las competencias que se incluyen; se ha usado el control de forma que sea más como una terminal de tus brazos, lo cual es algo que se debe agradecer, pero lo más fácil hubiera sido que simplemente colocaran un par de patrones y listo; pero han decidido ir más allá, dando una sensación de realismo que ya quisieran juegos con más renombre.

Se optó por esta posibilidad al tomar en cuenta que son deportes donde la precisión lo es todo: un pequeño error y se acaba todo, así que con el *Stick* del control complementario, vas a poder mover a tus jugadores para que su rendimiento sea el que tú quieras, al mismo tiempo que realizas otras acciones como apuntar o marcar. Quizá donde es un poco más complicado es en el skateboarding, ya que al mismo tiempo que indicas las direcciones a las que desees desplazarte, tienes que mover el Wiimote para lograr que las piruetas que hagas sean adecuadas para que puedas seguir avanzando.

La sensación de realismo es lo mejor del juego, en verdad creemos que esto es lo que se tiene que hacer para el Wii, no sólo en cuestión de juegos deportivos, sino incluso en cualquier tipo de géneros donde se necesite que la acción sea lo más realista posible.



Todo tiene un inicio

* El fútbol fue creado en Inglaterra en 1863, y desde ese momento ha sido considerado uno de los deportes más populares del mundo entero, logrando desplazar a millones de aficionados a los estadios cada fin de semana.

* En cuanto al básquetbol, fue creado en 1891, siendo una de las disciplinas más completas que puedan existir, debido principalmente a que se utiliza todo el cuerpo, desde las piernas hasta los brazos.

* La práctica conocida como skate era una actividad "underground", pues se jugaba en las calles de todo el mundo, hasta que Tony Hawk, el mejor exponente del género, le dio la proyección que necesitaba.



Si lo juegas solo, pasarás grandes momentos, pero donde verdaderamente se nota su adicción y reto es cuando invitas a varios de tus amigos a participar contigo, ya que soporta hasta a cuatro personas jugando al mismo tiempo, así que ya debes imaginarte lo reñidos que se pondrán los encuentros, donde como ya te comentamos, el ser preciso te dará mayores posibilidades de salir con la ventaja. Ahora bien, no debemos olvidar que **Deca Sports** tiene muchas cualidades de un juego Arcade más que de simulación, por lo que tienes que conocer muy bien los alcances que te permite, de modo que sepas qué sí y qué no se puede hacer... aunque a la hora de la competencia muchas veces salen cosas imprevistas, que pueden cambiar totalmente el ritmo del juego.



Sencillo pero atractivo

Deca Sports aparenta ser un juego que no ofrece mucho, pero esto es debido solamente a la excesiva cantidad de títulos que salieron basados en minijuegos desde el lanzamiento de la consola, ya que en él puedes encontrar actividades que te hacen pensar más allá de cansarte agitando un control, lo que de inmediato lo hace ganarse un lugar alto en el género. Esperamos que ideas como éstas se vuelvan costumbre, porque son lo que se necesita para que la industria crezca; no es una maravilla, pero es un gran comienzo.



LOS EXPERTOS COMENTAN...

M MASTER

Ha pasado el tiempo, he jugado **Metroid Prime**, **Mario Galaxy** o **Smash BROS. Brawl**, pero uno de los títulos que sobre todo en reuniones sigo disfrutando es **Wii Sports**, que gracias a su intuitivo *gameplay* es difícil de olvidar; y parece ser que por fin tendrá una competencia digna con **Deca Sports**, juego que sin hacer mucho ruido ha demostrado que el Wiimote y Nunchuk se pueden utilizar de maneras distintas para acentuar la sensación de realismo y por resultado lo disfrutes mucho más.

CROW

Hudson nos presenta **Deca Sports**, título que bien podría ser una expansión de **WiiSports**, pues el estilo de juego se apega mucho a lo hecho por Nintendo. Aquí podrás disfrutar de varias disciplinas como fútbol, patinaje, skateboarding y go-karts, entre otros. Si quieres una opción para pasarte un rato divertido, con **Deca Sports** lo conseguirás, pero si pretendes algo más especializado, tal vez no sea tu opción, pues más que nada se enfoca a los jugadores casuales.

PANTEÓN

En esta ocasión tenemos a **Deca Sports**, el cual como podrás imaginarte, es una colección de diversas disciplinas para pasar un buen rato con tus familiares y amigos. A pesar de lo similar que resulta, hay que reconocer que es mejor tener una compilación de títulos de temática simple y divertida, que un juego más del montón. Lo puedo recomendar para quien gusta de reunirse con la familia, pero difícilmente para los que se aíslan con un solo First Person Shooter y no saben apreciar un buen videojuego.

Historia del deporte

Aprovechando que estamos a nada de que comiencen los Juegos Olímpicos, les vamos a dar algunos datos interesantes de dicho evento, el cual paralizará al mundo en agosto.

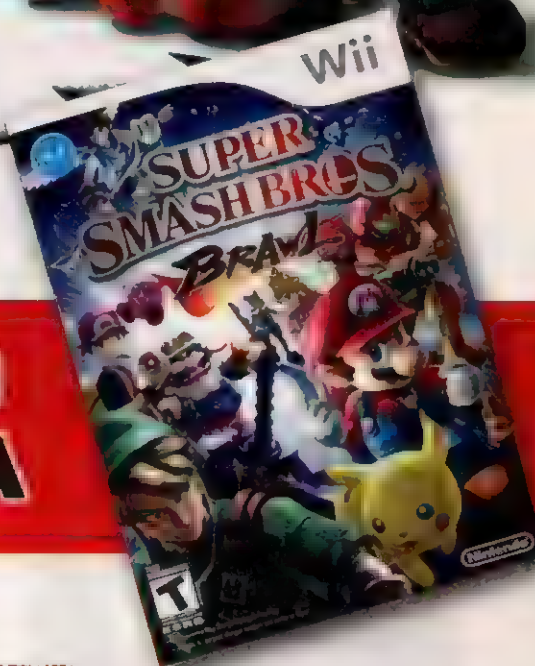
- **México** es el único país de América Latina que ha organizado unos Juegos Olímpicos, lo cual ocurrió en 1968; la inauguración tuvo lugar en el Estadio Olímpico Universitario, actual casa del equipo Pumas de la **UNAM**.
- **Brasil** es referente en cuanto a fútbol mundial se refiere, pues en su récord tiene prácticamente todas las Copas que puedan existir, excepto un galardón: el primer lugar de los Juegos Olímpicos; pero este año con **Kaká** y compañía esperan revertir la historia.
- Una de las designaciones más polémicas en cuanto a Sede de los Juegos Olímpicos se dio en 1996, cuando para sorpresa del mundo entero, **Atlanta** le ganaba la justa a **Atenas**, siendo que ese año se conmemoraba el centenario de los juegos, por lo que lo ideal hubiera sido regresar a su origen.

Wii™



SUPER SMASH BROS. BRAWL

**Búscalo en tu
tienda FAVORITA**



Nintendo

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory Inc. / Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. / SHIGESATO ITOI / APE Inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

GALERIA

Estamos a mitad del 2008 y las creaciones artísticas de los verdaderos fans de Nintendo siguen llegando para competir por el primer lugar en esta galería. En esta ocasión tuvimos personajes de múltiples franquicias importantes, aunque en esta edición Mario es el ganador.



ARTE DEL MES

**Beatriz Stephanie
Saldaña Zúñiga;
Zamora, Michoacán**

Es bueno ver que las chicas cada vez se interesan más en este universo de juegos de video, pues antes eran contadas las que se decían gamers. Con este dibujo, Beatriz Saldaña nos muestra a uno de sus personajes favoritos, la princesa Peach. Elegimos este dibujo como el Arte del Mes, pues nos agradó bastante la técnica utilizada para darle forma y tintas a su diseño, mostrando una postura clásica de la heroína del reino de los hongos y portando su tradicional vestido rosa.



**Alfonso Sosa Lizárraga
Cuernavaca, Morelos**



**Adonal López
Cervantes
San Luis Potosí,
SLP**

**Erick Reyna
Vázquez
Monterrey,
Nuevo León**



**Ángel Ortega
Haro
Uruapan,
Michoacán**



**Efraín Castillo
Portillo
Guatemala,
Guatemala**



**Hilda Alicia
Vázquez
Hernández
Monterrey,
Nuevo León**



**Ángeles Ivonne Paredes Lima
Puebla, Puebla**

Mención especial para Ivonne que nos mandó este trabajo en tela, y como dice; no sólo con papel y lápiz se puede plasmar el arte.



**Carlos Antonio Jiménez
Ciudad de Guatemala**



En el número de enero publicamos este arte cuyo autor es Olivier Balwin Reyes Donado, de Guatemala, a quien enviamos un saludo.

Te recordamos que entre más creativo sea tu dibujo, serán mayores las posibilidades de ganar el espacio en el Arte del Mes. Asimismo, si quieres mandar varios dibujos en un mismo sobre, lo puedes hacer sin problemas y nosotros checaremos cada uno de ellos. También recuerda que el arte en sobre es una tradición (que queremos continuar), así que te invitamos a que nos envíes tus trabajos de esta forma.

Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.

GAMEVISTAZO

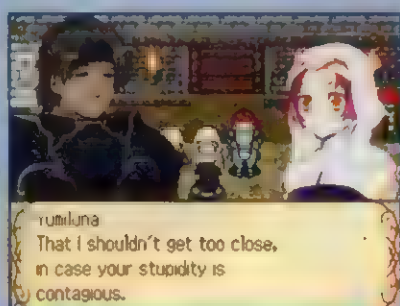
Rondo of Swords

Atlus USA

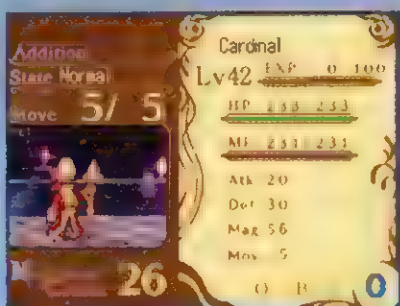


Una nueva estrategia para unir los reinos

Atlus es uno de esos licenciarios que no son tan escandalosos con sus proyectos, pero que paso a paso nos ofrece títulos tan interesantes como *Trauma Center* o *Baroque*, del cual ya te platicamos en el número anterior. Ahora con *Rondo of Swords*, nos presenta una épica aventura diseñada para el Nintendo DS. El estilo de juego se enfoca totalmente a la estrategia por turnos, similar a lo que has visto en *Final Fantasy Tactics*, *Advance Wars* o *Fire Emblem*.



Con el sistema Errand tendrás la opción de enviar a los miembros inactivos de tu equipo a misiones alternativas para incrementar su experiencia, lo cual será crucial para la supervivencia de tu equipo en las escenas más avanzadas.



Llegó el momento de defender el reino

La historia nos transporta hacia el reino de Bretwalde, situado en el centro del continente de Bravord y rodeado por poderosas naciones; el lugar fue fundado por un caballero cuya espada trajo de vuelta la oscuridad que amenazaba con encerrar todo el sitio. En los momentos en que la estabilidad del territorio no se encuentra en la mejor etapa, fallece el rey de Bretwalde, ocasionando que el reino quede en la incertidumbre total y abriendo la oportunidad para que el imperio Grand Meir intente conquistar el mundo, preparando un ataque directo mientras las defensas están bajas. Los inesperados ataques enemigos han causado estragos en la capital de la ciudad de Egvard y sólo la sagrada espada Spanta podrá liberar al reino de su destino, por lo que antes de comenzar tu camino debes buscar dicha arma sagrada. Tu misión será sacarla de su encierro y devolver la paz que antes existía allí, lo cual no será nada fácil, pero tendrás comañeros para conseguirlo.



Los personajes tienen un rango definido de movimiento o ataque, úsalo correctamente para lograr la victoria.

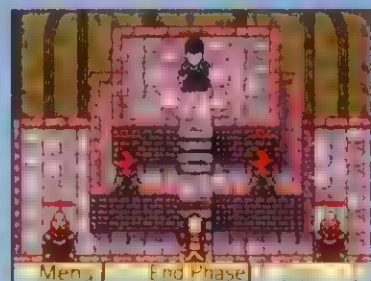


Procura enviar a los batallones a una pelea que puedas ganar, no los sacrifiques en vano.

Rondo of Swords cuenta con múltiples vertientes de historia que culminan en diferentes finales. Tus decisiones afectarán el curso de la aventura, y según el tipo de personaje en que te conviertas será tu desenlace, aumentando su duración.

Encuentra tu destino

Los atacantes no tuvieron un mejor momento para llevar a cabo sus planes de conquista que durante el funeral; así, uno a uno fueron cayendo los caballeros de Bretwalde ante sus oponentes, sólo algunos pudieron sobrevivir a esta batalla y, comandados por Serdic, escaparon hacia el sur de la federación Shalem. La intempestiva acción militar iniciada recientemente tiene dividido el territorio y en el momento menos esperado, la princesa Marie de Bretwalde arriba a Shalem y tendrás que movilizar tus fuerzas para llegar a ella antes de que alguien trate de capturarla para ganar favores con el enemigo.



Gráficamente no propone nada nuevo, pues se enfocaron más al *gameplay* que a lo visual.

Rondo of Swords es un juego de fantasía que combina la estrategia con un ligero toque de *Role Playing Game* (RPG), diseñado en exclusiva para el Nintendo DS. Como verás, la historia te transportará a una situación de traición, lucha por el honor y heroísmo como en *Final Fantasy*. Claro que para este juego se contarán con detalles que lo harán diferente. Purificar la espada, proteger a la princesa y eliminar a las armadas opresoras son parte de los retos que necesitas cumplir apoyándote en el *Stylus*. Serdic, durante su travesía por retomar el reino de Bretwalde, se encontrará con diversas personas con las que descubrirá nuevas amistades —y enemigos— que podrán cambiar el curso de su destino. El juego está siendo desarrollado por Atlus y es una interesante alternativa de estrategia para tu DS, más si tomamos en cuenta sus trabajos anteriores como *Trauma Center*.

Conviértete en el héroe antiterrorismo

Ya se veían venir muchos títulos basados en disparos, o shooters, como se les dice en el argot del videojugador. Esta tendencia se vio incrementada luego del lanzamiento de la WiiZapper, aunque el punto decisivo fue sin dudar *Metroid Prime*. Capcom optó por diseñar una nueva entrega de *Resident Evil* que dejaba a un lado la acción tradicional para volverse un *rail shooter* como *House of the Dead*, pues el control del Wii se prestaba de maravilla. Quizá esta fue la misma idea que tuvieron los creativos de Konami cuando decidieron realizar el port de *Target: Terror* para la consola de Nintendo, pero ¿qué tal les habrá quedado?



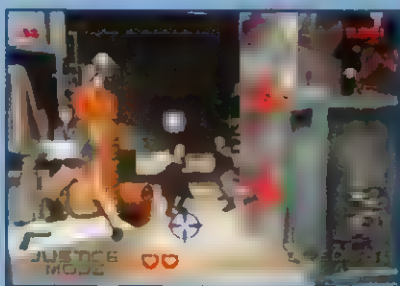
Originalmente, *Target: Terror* apareció en las Arcadas y ahora es transportado al Wii de Nintendo.



Los escenarios dejan mucho que desear, se nota que no le hicieron ninguna mejora para su reestreno

Protege a los inocentes mientras defiendes tu territorio

Durante tus misiones, podrás visitar diversos lugares de Estados Unidos, como el puente Golden Gate, la planta nuclear en Los Alamos o el aeropuerto internacional de Denver, buscando a los criminales y librando batallas como las que en algún momento se vieron en *Letal Enforcers* que salió incluso para Super Nintendo. Por supuesto, la misión del aeropuerto será crucial, pues los terroristas pretenderán secuestrar un avión para sembrar el terror directamente en la Casa Blanca. Como es de imaginarse, podrás enfrentar solo esta aventura o pedir el apoyo de alguno de tus colegas para crear el mejor equipo posible.



Como te darás cuenta, los escenarios son realmente básicos, pocos elementos hay a la vista.



En cuanto a efectos especiales... vimos mejores en las películas de Rambo.

No creas que será una tarea sencilla, pues parece que los terroristas serán creados en serie; de la nada aparecerán cientos de enemigos a los que tendrás que disparar en puntos clave para asegurar una pronta victoria. Ellos contarán con armas de alto calibre, mientras tú deberás valerte de las herramientas que encuentres a tu paso, así que procura conseguir equipo digno de un agente especial. No esperes mucho en calidad visual, de hecho, los efectos distan demasiado de la tendencia actual.



¿Son terroristas o raperos? En esta escena parecería que enfrentas al grupo Caló

De la Arcadia al Wii

Target: Terror no es un concepto nuevo, de hecho apareció por primera vez en el 2004 para Arcadas, pero en aquel entonces fue distribuido por Taito para el mercado japonés. Ahora, Konami toma las riendas y lo trae a América, aprovechando las cualidades únicas de los controles del Wii y la popularidad que está teniendo la consola en general. El concepto del juego es que eres parte del escuadrón antiterrorismo. La versión de Arcadia fue creada por el talentoso diseñador Eugene Jarvis (*Defender*, *Robotron: 2084*, y la serie de *Cruis'n*). *Target: Terror* te da la oportunidad de encarnar a un agente elite antiterrorismo quien tiene bajo su cargo la protección del territorio estadounidense, así como evitar cualquier actividad subversiva que pudiera ocurrir.

Conforme vayas avanzando en tus asignaciones, podrás activar nuevos minijuegos que le darán más horas de diversión al juego. Estas opciones son completamente originales para el Wii, pues su antecesor de Arcadia sólo se limitaba al modo de historia principal.

Los controles sensibles al movimiento de Nintendo son por si mismos una herramienta ideal, pero si le agregas la comodidad de la WiiZapper, será como si estuvieras jugando la Arcadia directamente en tu casa. La respuesta al control es inmediata y tendrás muy claro los objetivos a los que debes disparar. *Target: Terror* quizá no sea el mejor juego de su género (aunque es aceptable para los jugadores poco exigentes de hecho, la calidad gráfica deja mucho que desear, pues nos hubiera encantado que hicieran una actualización para aprovechar el potencial del Wii, tal como lo hizo Capcom con *Umbrella: Chronicles*.

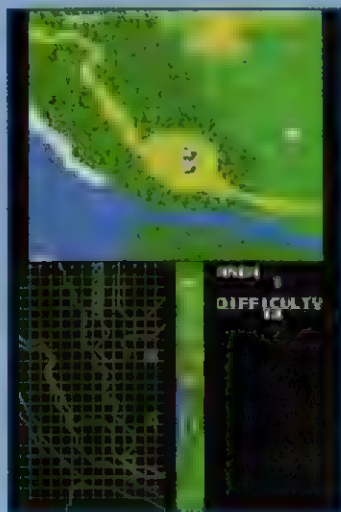


Costo \$501 IVA incluido Ver legales en la página 11



Los éxitos de Namco en un solo paquete

Si eres de los que sienten nostalgia por los juegos de la década de los años ochenta, Namco Museum DS resulta una opción sumamente interesante para ti. En esta compilación de clásicos podrás encontrar reliquias como Pac-Man, Mappy, Galaga o Xevious (por mencionar algunos), siendo la mejor parte que ahora los podrás llevar a cualquier parte y vaya que es una buena opción, pues si recordamos, los títulos clásicos de Nintendo que aparecieron en el Game Boy Advance, sólo se limitaban a un juego por cartucho y en esta edición la cantidad de títulos es mucho mayor.



Cada juego tendrá sus extras en la pantalla táctil, por ejemplo, en Xevious tendrás un mapa de todo el territorio que debes explorar.

En Pac-Man no hay cambios radicales, simplemente un menú de opciones para la pantalla táctil.



Más y más clásicos

Prepárate para cavar tan rápido como puedas, en Dig Dug II la intención es crear brechas que se adaptan a las formas de islas que te presentan, similar a los juegos como Quix u otros en donde debes delimitar un terreno a base de líneas. Para ganar, debes eliminar a tus oponentes con tus diferentes habilidades, la perspectiva es vertical y podrán participar hasta dos jugadores simultáneos.

Tower of Druaga es un título de aventuras en donde controlas al Gilgamesh, un valiente héroe que deberá rescatar a una chica de nombre Ki, quien fue secuestrada por el demonio Druaga. El objetivo es subir por los 60 pisos de una impactante torre llena de peligros y monstruos que te atacarán sin dudarlo. Su primera aparición fue en 1984 para Arcadas y luego fue trasladado en múltiples consolas, incluyendo el NES, Game Boy y la Consola Virtual. Cada uno de los juegos conserva sus características principales y originales que lo llevaron a la fama, pero también podrás descubrir detalles nuevos que te harán disfrutar de nuevo de estos clásicos.



¿Te acuerdas del primer Pac-Man VS que apareció en el GameCube? Pues ya podrás disfrutar de esa acción en tu DS.

Pac-Man VS

Para cerrar con broche de oro, Namco-Bandai incluyó una versión de Pac-Man VS, el cual es una colaboración entre Toru Iwatani (creador de Pac-Man) y Shigeru Miyamoto, a quien ya conoces a la perfección. Lo interesante es que podrás participar en contra de tres amigos más a través de la conexión inalámbrica local, utilizando una sola tarjeta de DS.

Elige a tu favorito

No importa si eres videojugador de la vieja escuela o de recién ingreso a esta comunidad, Pac-Man es un clásico que no puedes dejar de jugar y, aunque pasen los años, siempre será bien recibido. Hemos visto múltiples adaptaciones y cambios de estilo, pero sin duda, su modelo original siempre será insuperable. En este compendio podrás encontrar toda la acción fantasmagórica del héroe de Pack Land. La temática es sumamente sencilla, simplemente recorre el escenario para comerte las esferas; tres curiosos fantasmas tratarán de cazarte, si te acorralan, utiliza una de las pastillas y demuéstrales quién manda. ¡Tus mejores puntuaciones serán bienvenidas para la sección Los Retos!



Como en los demás juegos, aquí la touch screen será el cambio significativo, permitiéndote escoger de entre cinco opciones de control.

Galaga es otro de los juegos que cobraron gran importancia hace más de 20 años, la sencillez de su gameplay y lo entretenido que resultaba dispararle a las naves alienígenas era toda una odisea, no se necesitaban gráficos impactantes para elevar la emoción. En Xevious, un juego de aviones de combate con la perspectiva vertical, a lo largo de tu trayecto, encontrarás múltiples enemigos que deberás derribar con tus balas o misiles, mientras que la fuerza hostil terrestre será abatida con tus bombas. Este tipo de juegos ya no son tan comunes para las consolas actuales y ni se diga para las Arcadas, así que es una muy buena oportunidad para disfrutarlo solo o con tus amigos.



▲ Maui
9:21 AM

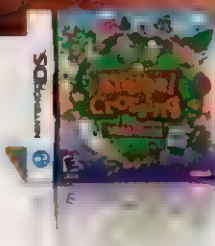
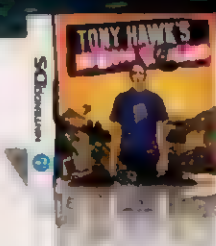
▲ Londres
8:21 PM



¡Siempre hay
alguien
listo para jugar!

Seattle
12:21 PM ▶

ES, FÁCIL! 1. 2. 3.



NINTENDO DS.

www.NintendoWiFi.com

Muchos juegos en un solo lugar

La ciudad de San Francisco, CA. se ha convertido en el centro de reunión para la prensa de América en cuanto a eventos de Nintendo se refiere. Para este primer semestre del año, la compañía que recién abrió oficinas en esta ciudad convocó a la prensa para mostrar los próximos lanzamientos (algunos ya están disponibles) para las consolas Nintendo DS y Wii.

Pero no sólo Nintendo fue el anfitrión; si no también ; Electronic Arts, Activision, Sega, Lucas Arts, Square Enix, The American Factory y Ubisoft mostraron sus desarrollos. Cabe mencionar que hubo incluso un espacio para mostrar los juegos que se están trabajando para el WiiWare de Nintendo. En fin, un viaje muy ilustrativo que nos permitió conocer muchos juegos que estarán en las manos de mucha gente en poco tiempo. Comencemos este reporte de lo ocurrido en el Nintendo Media Summit 2008.



Una vez que jugamos **Boom Blox**, nos dimos cuenta de lo divertido que es este título de EA.



1 El **Rock Band** para Wii siempre se mantuvo en acción. ¡Un juegoazo!

2 **Wii Fit** es la nueva apuesta de Nintendo. ¡Ya está disponible!

3 **Mario Kart Wii** fue la estrella del evento, nos divertimos bastante.

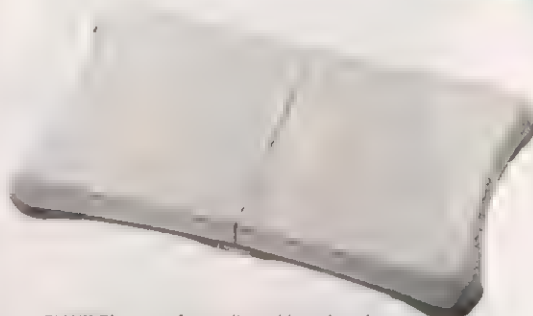
El anuncio de Nintendo

Mario Super Sluggers fue el anuncio que abrió el evento. Instalados en uno de los salones del hotel en el que se llevó a cabo el evento, pudimos conocer este título basado en uno de los deportes más famosos de la Tierra; el béisbol. **Mario** y sus amigos llegan al Wii para conectar muchos *homeruns*, al más puro estilo de **Mario Strikers Charged** y **Mario Kart Wii**, en donde muchos elementos son parte del juego y lo impredecible es factor común. Aquí podremos hacer el *swing* con nuestro Wiimote para conectar la bola o lanzar hacia el plato de *home*, como si estuviéramos en un partido real de la Serie Mundial. Si ya jugaste **Wii Sports** (en especial béisbol) no tendrás ningún problema en entender este nuevo juego de **Mario** y compañía.

También pudimos ponerle las manos y los pies los siguientes títulos: **Mario Kart Wii**, **Wii Fit**, **Crosswords DS**, **Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Time y Explorers of Darkness**. De estos ya hemos hablado bastante en ediciones anteriores y no hay mucho más que decir; lo importante de esto es que constatamos que son grandes títulos, que brindan modos de juego diferentes y que en algunos casos pueden ser jugados por cualquiera que no sea un videojugador de corazón, lo único que se necesita es dedicarle un poco de tiempo para conocer el sistema y sus controles, o ¿crees que tus papás no pueden tomar el volante de **Mario Kart Wii** y ganarte?



Mario está de regreso en el deporte.



El **Wii Fit** nos ofrece diversión además del acondicionamiento físico.

Desarrollando para Nintendo

Los juegos que pudimos conocer de las compañías llamadas terceras partes fueron: EA: **Boom Blox** y **Rock Band**, Lucas Arts: **Star Wars: The Force Unleashed**, Sega: **Samba de Amigo** y **Sonic Chronicles: The Darl Brotherhood**, THQ: **de Blob**, Activision: **Guitar Hero On Tour** y **Kung Fu Panda**, Square Enix: **Space Invaders Extreme**, The American Factory: **Zenses Ocean** y Ubisoft: **My Weight Loss Coach**. Desarrollos interesantes, en algunos de los casos con mucho movimiento de controles e instrumentos y en otros con mucho pensamiento y concentración al máximo.

Son muchas las opciones que tenemos para nuestros sistemas de Nintendo, por un lado el Nintendo DS nos da la oportunidad de llevar nuestro sentimiento rockero a cualquier lugar con **Guitar Hero On Tour**, en el cual tendremos material y modo de juego exclusivo para este sistema. **Space Invaders** nos hará recordar nuestros inicios como videojugadores con esta nueva entrega en la que viviremos los disparos en el espacio exterior en pantalla doble. Lo retro siempre tendrá un lugar en el corazón del videojugador de edad.



Otra opción que nos gustaría mencionar es **Zenses Ocean** para NDS, este es un juego diferente, ya que la idea de este desarrollo es brindarnos un rato de relajación con la música incluida y con los gráficos basados en la vida marina. Justo lo que necesitamos para esos ratos de tensión y estrés, y con unos audífonos lo disfrutaremos mejor.

La música estuvo más que presente con **Rock Band** y **Samba de Amigo**, la llegada de **Rock Band** al Wii es sólo cuestión de días y bueno, ya sabemos lo que podemos hacer con los instrumentos, micrófono y amigos dispuestos a desinhibirse ante el público casero. La versión de Wii traerá 5 canciones adicionales a las versiones de Playstation y Xbox. Toma las maracas y dale con ritmo; así es, **Samba de Amigo** es también una realidad en el Wii y nuestros controles Nunchuck y Wiimote se convertirán en instrumentos musicales que nos llevarán al estrellato. Lucas Arts presentó **Star Wars: The Force Unleashed**, un juego esperado por los fans de la serie en que tendremos mucha interacción con el entorno mediante nuestros controles del Wii. Podremos simular muchos movimientos naturales como empujar, recoger, lanzar o arrastrar objetos próximos. La versión que estuvo disponible en el evento lució muy bien.

Boom Blox es uno de esos *puzzle* que no dicen mucho al verlos por primera vez, pero cuando lo comienzas a jugar y más si es en *multiplayer*, no lo quieres soltar. Muchos minijuegos son parte de este proyecto de Steven Spielberg y Electronic Arts. Seguro checaste el *review* de este título en nuestra edición de mayo. Otro juego que nos hará pasar un rato agradable es **de Blob**, desarrollado por THQ. Nuestra principal misión en este título es llenar de color las imágenes de monitor, pero no creas que será tarea fácil, tendremos varios enemigos que harán lo imposible para no dejar que esto suceda.

Títulos presentados para WiiWare: **World of Goo**, **LostWinds**, **Major League Eating**, **Pop**, **Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King**, **Strong Bad's Cool Game for Attractive People**.



Fue una grata sorpresa encontrarnos con un título de **Star Wars** para Wii



Samba de Amigo / Sega



Entrevista

Bill van Zyll

Gerente general de Nintendo para Latinoamérica

CN: Bill, llevas unos cuantos meses en este cargo. ¿Cómo te has sentido?

BvZ: Estoy feliz de la vida, realmente encantado de estar trabajando con Nintendo y con Latinoamérica.

CN: Ahora que estuviste en México, ¿cómo viste la industria?, ¿fuiste a conocer las tiendas?, ¿conociste el mercado informal?

BvZ: Sí, realmente lo vi todo muy bien; escasez de producto, que sé es un tema importante, y en este sentido un poco de frustración, pero todo realmente muy bien. Estoy impresionado por la presencia de nuestros productos y en general la condición en que están todos los videojuegos en México, una forma muy avanzada, y realmente hablando con los detallistas, hablando con los consumidores con los que me encontré, te das cuenta que la gente sabe mucho de esta industria; en resumen, muy bien.

CN: Te tocó un muy buen tiempo para entrar a Nintendo, el lanzamiento de **Super Smash Bros. Brawl**. ¿Fue lo que esperaban en Latinoamérica?, ¿superó las expectativas?

BvZ: Sí, fue otro lanzamiento fenomenal para nosotros a nivel global y por ende en Latinoamérica; las cifras están más disponibles en los Estados Unidos; te diría que en la primera semana se vendieron aproximadamente 1.4 millones de unidades, aquí estamos hablando de más de cien copias por minuto durante este periodo, entonces realmente ha sido un exitazo contando Latinoamérica.

CN: Una de las preguntas que nos han llegado a la redacción de la revista es acerca de las copias de **SSBB** que no han sido reconocidas por el Wii. ¿Qué ha hecho Nintendo en Latinoamérica al respecto?

BvZ: Mira, se trata de que como hay tanta información dentro de **Super Smash Bros. Brawl**, es un disco de doble capa, y debido a eso el lector óptico es muy "sensible" y con cualquier contaminación que haya, ha impedido, en ciertos casos mínimos, que haya estos problemas. La solución es simple, darle una limpieza a la consola (visita www.clubnintendomx.com para detalles de servicio) y lo hemos visto en los E.U., en Japón y también en México y esto ocurre en porcentajes muy bajos en las consolas.

CN: Dejemos el tema de **Smash Bros.**, ya que hemos hablado mucho de este juego. Estamos aquí para conocer **Mario Kart Wii**, ya lo hicimos y la verdad estamos sorprendidos porque está buenísimo. ¿Qué va a pasar con este título en México?, ¿habrá distribución, preventas?

BvZ: Sí, aún estamos detallando todo en cuanto a distribución y la preventa, creo que muchos de los detallistas estarán muy interesados en hacer preventas, como se ha hecho en lanzamientos anteriores. En cuanto al lanzamiento, hablámbos del 27 de abril y anticipamos que sería un exitazo, como ustedes comentaron.

CN: En relación con el Wii, ¿ya se estabilizó la distribución del sistema en México?, o como en Estados Unidos, en donde hay lugares que no se encuentra.

BvZ: Sí, cuando estuve en México me encontré con una situación muy semejante; justamente ayer pasé por un Best Buy (tienda departamental

en E.U.) buscando y preguntando por el Wii, no tenían ni uno, aún están volando y son difíciles de encontrar; normalmente uno habla con la tienda para saber cuándo les va a llegar la mercancía y probablemente habrá que ir temprano para conseguir uno.

CN: ¿Qué nos espera para el segundo semestre en relación con Nintendo?

BvZ: Mira, hasta el momento el segundo semestre aún no se ha definido, pero cuando te vas acercando puedes ver cosas como el **Guitar Hero** para NDS, que vendrá para junio. En este momento estamos totalmente enfocados en lo que viene, ya sabes, este mes tendremos **Pokémon Mystery Dungeon**, que son dos; tenemos también **Mario Kart**, después **Wii Fit** y **Guitar Hero**. Muchas cosas vienen en estos dos meses.

CN: ¿Nintendo tiene alguna posición definida en relación con el Electronic Game Show 2008?

BvZ: Para el tema del EGS no hemos tomado una decisión, no se ha anunciado lo que vamos a hacer; lo que sí nos queda muy claro es que el videojugador que asiste al EGS hay que cuidarlo, es muy importante para nosotros, entonces ya sea a través del EGS o de alguna otra forma estamos muy conscientes de que tenemos que darle la atención debida y que se merecen.

CN: Estaremos pendientes de cualquier noticia para darla a conocer.

CN: Finalmente, para despedirnos: ¿algo que le quieras decir a los seguidores de Nintendo en México?

BvZ: Simplemente darle las gracias a todo el pueblo mexicano, a todos los lectores porque realmente el éxito que hemos tenido ha sido debido a ellos.

4

Los títulos de WiiWare son otra opción para los poseedores del Wii.

5

Dos nuevas entregas de Pokémon en el NDS para los seguidores de la serie.

6

Sin lugar a dudas las mujeres serán parte fundamental del éxito de **Wii Fit**.





CODE LYOKO

FALL OF X.A.N.A.

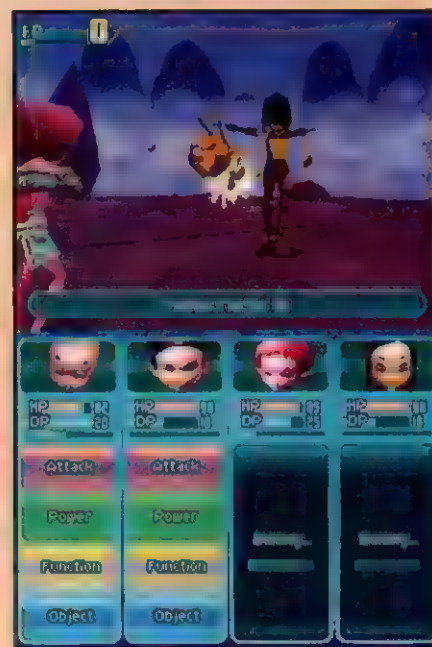


Juego de haber tenido un debut poco satisfactorio tanto en el Wii U como en el Nintendo DS, Code Lyoko vuelve esta ocasión por todo para el portátil de doble pantalla, donde espera dar a los fans del programa de televisión el juego que la serie merece. Para lograrlo, Game Factory ha hecho varios cambios en relación con las precuelas, comenzando por el género, pero bueno, mejor veamos más a detalle lo que nos ofrece esta nueva aventura.

Corrigiendo los errores

Cuando salió a la venta el primer Code Lyoko para NDS se pensó más en un juego para niños que en una aventura que pudiera ser disfrutada por cualquier tipo de videojugador, lo que ocasionaba que el título fuera extremadamente sencillo de terminar, por lo tanto, ahora se ha tratado de crear un juego más "sólido" donde no todo sea caminar y golpear. Para lograr un cambio, han dejado atrás el género de aventura y combinado la acción con RPG, alcanzando interesantes resultados jugables. Pero ya nos estamos adelantando un poco, antes veamos algo de la historia que aunque no lo creas es bastante buena, de hecho es lo que ha mantenido a la serie de TV en los primeros lugares en varios países.

En Code Lyoko todo gira alrededor de un mundo virtual muy al estilo de Matrix, el cual ha atacado un peligroso virus, por lo que un grupo de valerosos jóvenes debe entrar a esa realidad virtual a terminar con él y evitar que origine un problema mayor. Todo parece ir bien, pero después de algún tiempo, se dan cuenta que su enemigo responde al nombre de X.A.N.A., que no es otra cosa más que un sistema operativo que ha rebasado los límites sobre la inteligencia artificial, por lo que de la noche a la mañana se ha rebelado contra sus creadores y pretende controlar al mundo.



GRÁFICOS



SONIDO



GAMEPLAY



HISTORIA



DIFICULTAD



RANKING
EN

7.0

THE INCREDIBLE HULK

THIS SEGA

¡LIBERA TODA TU FURIA!



Uno de los más poderosos (y enojados) superhéroes de Marvel está de regreso con toda su furia para demostrar por qué sigue siendo uno de los favoritos de los fans de los cómics. No contento con tener su segunda gran película con CCI y toda la casa, The Incredible Hulk ha decidido también llegar al Nintendo Wii en un juego que sobrepasa a todas sus demás apariciones en cuanto a destrucción y acción se refiere. Si te gusta estar explorando ciudades en 3D, destruyendo todo lo que se ponga enfrente y buscar algo emocionante, no te pongas verde de coraje, mejor los este A Fondo y comenzarás todo lo que esta opción de Sega tiene para ti.



GRÁFICOS



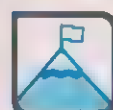
SUENDO



GAMEPLAY



HISTORIA



DIFICULTAD



RANKING
EN

7.5

¿DE QUÉ SE TRATA?

The Incredible Hulk está basado directamente en la sinérgica película. Después de ser atacado por un rayo gamma, Bruce Banner se transforma en el monstruo más poderoso que jamás haya existido. En este juego, te convertirá en el Hulk y tendrás que destruir todo lo que se ponga enfrente de ti. El juego está dividido en tres partes: la primera es la introducción, la segunda es la historia y la tercera es la batalla final. En la historia, tendrás que seguir a Bruce Banner a través de la ciudad de Nueva York, destruyendo todo lo que se ponga enfrente de ti. La batalla final es la más grande que jamás haya existido, y tendrás que destruir todo lo que se ponga enfrente de ti.



¡ENÓJATE!

El Incredible Hulk es un juego que te convierte en el monstruo más poderoso que jamás haya existido. En este juego, te convertirá en el Hulk y tendrás que destruir todo lo que se ponga enfrente de ti. El juego está dividido en tres partes: la primera es la introducción, la segunda es la historia y la tercera es la batalla final. En la historia, tendrás que seguir a Bruce Banner a través de la ciudad de Nueva York, destruyendo todo lo que se ponga enfrente de ti. La batalla final es la más grande que jamás haya existido, y tendrás que destruir todo lo que se ponga enfrente de ti.

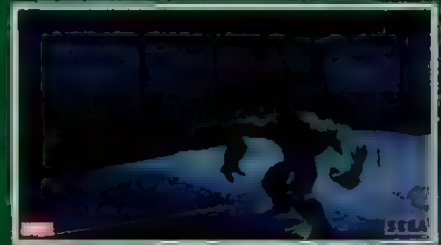




Hulk y poder desplazarte sin problemas.

[illegible]

El libro es la personificación de cómo nos ponemos cuando nos enojamos, pero a diferencia de otros libros es únicamente para liberar el estrés, el pánico, el miedo, los dolores de cabeza, dejando cada vez más paz y calma en el nivel de fuerza y que pueda generar un nivel de comunicación más poderoso. Regularmente se preguntará cómo hacerlo para lograr esto, para eso simplemente golpeamos los dedos de las piernas, el pie derecho, otro ocasión es una destrucción en toda la ciudad para el nivelando la fuerza interior y poder mejorar la habilidad de una comunicación personal.



★ Hulk aparece en un cinema en el juego **Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects** para GCN.



CLUB NINTENDO 49

DESAFÍOS FUERA DE SERIE

El juego *The Incredible Hulk* es bastante divertido, pero no es el más divertido que puedas encontrar en la tienda de videojuegos. Los juegos de acción y aventura para Wii son muchos y polígonos, y *The Incredible Hulk* es uno de los mejores. El juego es muy divertido y te permite jugar como Hulk y como Bruce Banner. El juego es muy divertido y te permite jugar como Hulk y como Bruce Banner. El juego es muy divertido y te permite jugar como Hulk y como Bruce Banner.



LA DIVERSIDAD ES IMPORTANTE

El juego *The Incredible Hulk* es bastante divertido, pero no es el más divertido que puedas encontrar en la tienda de videojuegos. Los juegos de acción y aventura para Wii son muchos y polígonos, y *The Incredible Hulk* es uno de los mejores. El juego es muy divertido y te permite jugar como Hulk y como Bruce Banner. El juego es muy divertido y te permite jugar como Hulk y como Bruce Banner.

ENOJITOS PARA LLEVAR

El juego *The Incredible Hulk* es bastante divertido, pero no es el más divertido que puedas encontrar en la tienda de videojuegos. Los juegos de acción y aventura para Wii son muchos y polígonos, y *The Incredible Hulk* es uno de los mejores. El juego es muy divertido y te permite jugar como Hulk y como Bruce Banner. El juego es muy divertido y te permite jugar como Hulk y como Bruce Banner.

pues aquí Bruce Banner busca desesperado una cura para su mal y vive aventuras distintas a las de la cinta. El juego consta de 30 niveles y visitarás lugares como Alaska, Centroamérica y, por supuesto, los Estados Unidos; cuando seas Hulk, puedes viajar sin equipaje, total, siempre trae sus felices pantaloncillos superestirables.



HULK REDIMIDO

El juego *The Incredible Hulk* es bastante divertido, pero no es el más divertido que puedas encontrar en la tienda de videojuegos. Los juegos de acción y aventura para Wii son muchos y polígonos, y *The Incredible Hulk* es uno de los mejores. El juego es muy divertido y te permite jugar como Hulk y como Bruce Banner. El juego es muy divertido y te permite jugar como Hulk y como Bruce Banner.

Nintendo Wii



LOS EXPERTOS COMENTAN...

M MASTER

Hay dos buenas adaptaciones este mes de película a videojuego, *Iron Man* y *Hulk*, ambas con estilos distintos y dejando de lado la tendencia de ser un artículo de mercadotecnia, eso es un gran avance. De lo más relevante es el hecho de que se puede interactuar con el escenario para lograr los objetivos, es decir, si deseas tomar un carro o un poste para golpear a tus enemigos puedes hacerlo sin problemas. El único pero que le pongo es que no cuenta con opción para jugar en modo cooperativo.

CROW

Hay que reconocer que en el caso de *Hulk*, los escenarios son bastante extensos y tendrás cientos de objetivos por destruir, pero en el estricto caso de la diversión, también es prudente mencionar que tanta monotonía puede cansar. *The Incredible Hulk* se basa en la reciente producción cinematográfica la cual, por cierto, resulta más atractiva que la primera. Gráficamente no tenemos queja, luce con grandes detalles visuales que aprovechan el potencial del Wii, en cuanto al *gameplay*, éste resulta nada fuera de lo normal, algo simple, pero adecuado.

PANTEÓN

¿Cómo no puedo recomendar un juego tan divertido como *The Incredible Hulk*? Cuando ya estás cansado de ver por todos lados ratas eléctricas, niñitos que quieren ser ninjas y demás panes con lo mismo, no hay nada como experimentar toda la diversión de la destrucción que puedes causar al convertirte en el gran **Hulk**. Me gusta mucho que tiene muchos elementos destructibles e interactivos, pues le da mucho más realismo a la aventura; tal vez pudo haber quedado un poco mejor, pero lo compensa con la simplicidad de objetivos y la emocionante e intensa forma de combatir. Si tienes oportunidad de jugarlo, no puedes dejarlo pasar, es de lo más recomendable de este mes.

Curiosidades verdes

- El Dr. Bruce Banner y su alter ego, **Hulk**, aparecieron por primera ocasión en *The Incredible Hulk No. 1* en mayo de 1962.
- El personaje verde fue creado por el legendario **Stan Lee** y **Jack Kirby**.
- En la serie de televisión de *Live Action* y sus películas alternas, **Bill Bixby** estelarizó como **Bruce Banner** y **Lou Ferrigno** como **Hulk**.
- En la primera cinta en la que se usaron gráficos **CGI**, Banner fue interpretado por **Eric Bana**.
- En su primera aparición, **Hulk** fue gris y no verde.
- Hulk** ha sido parodiado en series famosas como *The Simpsons* y *Robot Chicken*, entre muchas otras.

Aquí es cuando
apantallas al mundo.

Aquí, las dos pantallas a color son aún
más brillantes, y la pantalla inferior táctil
proporciona una manera completamente
nueva de jugar y controlar los juegos.



Descubre si eres cazador o presa
con Metroid Prime Hunters.

Lighter. Brighter.

NINTENDO DS lite

Metroid Prime Hunters is a registered trademark of Nintendo. Game and system logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Game and system logo are trademarks of Nintendo.

**Nuestra
Portada**

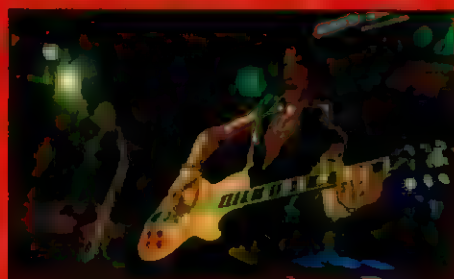


© 2008 Activision
© 2008 Red Octave
© 2008 Music Visions
Distribuido por Musicland



Sube al escenario

En esta aventura musical, podrás vivir la experiencia de tocar en un escenario y ser parte de una banda de rock. Con el poder de la guitarra eléctrica, podrás tocar en un escenario y ser parte de una banda de rock. Con el poder de la guitarra eléctrica, podrás tocar en un escenario y ser parte de una banda de rock.



Comienza la historia de Aerosmith recorriendo múltiples escenarios y conquista a tu público como todo un rockstar.



GUITAR HERO ON TOUR

La evolución de la música portátil

Para los sistemas portátiles, los juegos de ritmos no son nada nuevos, no obstante, es un hecho que no ha sido el canal adecuado para su desarrollo. De cierta forma, siempre quedan más sencillos o limitados de lo que se esperaba, y sólo restaba decir... "bueno, es que se trata de un portátil". Para que te des una idea, no era lo mismo jugar *Britney's Dance Beat* (émulo de *Dance Dance Revolution*) en tu Game Boy Advance, pues el sentido del juego está en los pies, no en los dedos, o qué me dices de *Beatmania* (Game Boy Color, Konami), que de cierta forma tuvo creatividad pero la música (parte fundamental del juego) se reducía a sonidos tipo midis que la verdad mandaban al suelo la inspiración musical.

con Aerosmith

referimos a Aerosmith, banda referida como "Los chicos malos de Boston" e im-

Brad Whitford (guitarra), Tom Hamilton (bajo) y Joey Kramer (batería).

No es la primera vez que la banda de Boston tiene una entrada en los videojuegos; si recuerdas, anteriormente vimos el título *Quest for Fame* para PC y *Revolution X* que primero salió en Arcadia y posteriormente en el Super Nintendo.



A recientes fechas, Ubisoft le pego al clavo con **Jam Sessions**, un sorprendente título para Nintendo DS, que realmente te ponía a tocar una guitarra virtual, contemplando acordes, notas, tonos y el rasgueo de las cuerdas, un gran avance en la tecnología musical enfocada al videojuego, pero quizá su lado flaco fue su alto grado de profesionalización, dificultando el atractivo del *gameplay* para un usuario común, excluyendo a muchos de los jugadores inexpertos en los menesteres de las guitarras. Ahora, Activision, Vicarious Visions y Red Octane hacen una perfecta entrada en el género de ritmos portables con **Guitar Hero On Tour**. ¡Checa esta nueva maravilla!



El juego-paquete incluye una pluma (tipo Stylus) que podrás utilizar para rasgar las cuerdas en la pantalla táctil, así la experiencia de juego se torna más real, disfrutando de temas que van desde el rock clásico, alternativo o pop.

Vete de gira con Guitar Hero para Nintendo DS

En algún momento pudiste pensar: ¿cómo sería un GH en portátil? Seguramente tu imaginación revolucionó más veces que un auto de carreras, como le ocurrió a la gente de Red Octane. **Guitar Hero On Tour** no es una adaptación cualquiera, sino la expresión del juego de consola casera llevada a lo portátil, conteniendo un nuevo accesorio llamado *Guitar Grip* que te permite rockear como nunca se había podido, con la sencillez, emoción y diversión que se concentra en este título; se adapta perfectamente a tu mano y transformará a tu consola en un estuche musical. Este periférico se conecta directamente a tu Nintendo DS y anexa cuatro botones similares a los de la guitarra tradicional, así que técnicamente sería como jugar en nivel medio (pero no creas que por ello las rolas son fáciles).



Gráficamente no será una revelación, pero en cuanto al estilo de juego, créenos, de seguro te dejará con la boca abierta.

En busca del estrellato

Como es costumbre en los títulos de **Guitar Hero**, tu objetivo es iniciar una banda y rockear con pasión para ganar adeptos y así conquistar las cumbres más elevadas del éxito. Lo interesante en esta entrega es que la banda que tendrás a tu lado será nada más y nada menos que Aerosmith, quienes se vuelven más famosos con cada década; sin embargo, el inicio de tu carrera será como en la vida real, tocando en lugares pequeños y posteriormente, dependiendo tus resultados, hacia inmensos escenarios con público que cantará tus canciones con todas sus fuerzas.



Los grandes éxitos de Aerosmith

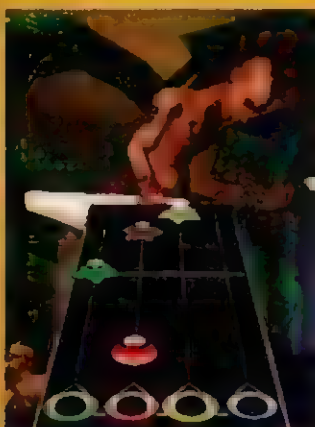
Guitar Hero: Aerosmith cuenta con una enorme lista de canciones que incluyen 40 de sus mejores éxitos musicales, como *Walk This Way*, *Make It*, *No Surprise*, *Love in an Elevator*, *Sweet Emotion* y muchos otros más. La intención no es otra que seguir la carrera de esta agrupación desde el inicio, a partir de su primer concierto en Nipmuc High School, así te pondrás en el lugar de Joe Perry y compartirás el escenario con Steven Tyler en alguno de los sitios más memorables de la carrera de Aerosmith. Cada evento cuenta con un set de canciones que debes tocar y completar con un nivel satisfactorio si es que deseas continuar.



Rockea con tus amigos

Sin importar en dónde te encuentres, podrás ser el alma de la fiesta al interpretar cualquiera de las canciones, e incluso tendrás la oportunidad de brillar en el escenario con uno de tus amigos al participar en el modo cooperativo (conexión inalámbrica local) y claro, si quieres ver quién es el mejor guitarrista, lo podrás corroborar en la opción "Guitar Duel", utilizando diversos ítems para atacar o castigar a tu adversario, tal como lo apreciaste en **Guitar Hero III**.

Otra de las opciones importantes de la versión portátil es la facultad de emplear el micrófono del Nintendo DS, soplando para extinguir los efectos pirotécnicos, evitando que tu escenario se "prenda" de la forma incorrecta. En cuanto a la pantalla táctil, esta te servirá para autografiar las playeras de tus fans que clamen tu nombre en los escenarios.



Obviamente también habrá reacciones en cadena que te permitirán que tus puntuaciones se incrementen al doble.

Para activar el **Star Power**, no tendrás que agitar el Nintendo DS, sino gritar "Rock Out!" en el micrófono y así ganar puntos más rápido o reponerte de los tropiezos que hayas cometido.



Para esta edición, sólo contarás con cuatro botones, pero es más que suficiente para lograr el mismo éxito que en Wii.

"El **Guitar Hero Guitar Grip** redefine el cómo se viven los juegos en un sistema portátil y la integración del micrófono y pantalla táctil en el **gameplay** permiten una emocionante y creativa forma de disfrutarse", comenta Dusty Welch, jefe de publicaciones de Activision/Red Octane.

Para completar el conjunto de temas, en **Guitar Hero: Aerosmith** hallarás canciones de otros grupos de renombre (elegidos por Aerosmith) como Joan Jett, Cheap Trick, The Clash, Mott the Hoople y otros tantos más que le darán sabor a la lista de rolas de esta edición.



También podrás observar a guitarristas invitados, así que tendrás variedad suficiente para entretenerse.

Juega en modo cooperativo con alguno de tus amigos para activar nuevas rolas utilizando bajo y guitarra, o si lo prefieres, métete a la conexión Wi-Fi de Nintendo y demuestra tu talento con usuarios de todo el mundo durante la opción **head to head**.

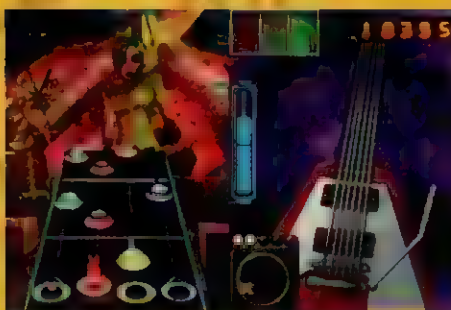
Aerosmith: Internet Tour 2008

Tal como ocurrió en **Guitar Hero III**, en **Aerosmith** contarás con la opción **Carrer** para seguir la trayectoria de la banda, abrir paso a paso cada uno de los nuevos escenarios y vivir la experiencia desde cero hasta gozar de la popularidad, pero si sientes que necesitas practicar una rolita especial, podrás hacerlo en **Quick Play**. Obviamente se integran las opciones de modo cooperativo y competitivo para que disfrutes aun más de este juego, pero lo más importante es que, si lo prefieres, podrás conectarte via Wi-Fi con otros guitarristas del mundo y competir para brillar entre los primeros lugares de la lista.

En esta página encontrarás las estadísticas y puntuaciones más altas logradas en una canción o en conjunto, además de enterarte de noticias y datos interesantes y observar los perfiles de tus oponentes.



Toca como todo un profesional al lado de las estrellas de **Aerosmith**; cada canción tendrá su nivel de dificultad y por supuesto, lo mejor será cuando participes en **expert**.



Guitar Hero On Tour también tendrá castigos como en su versión casera; aprovéchalos para derrotar al rival.

Algunas de las canciones que encontrarás en GH On Tour son:

OK Go - Do What You Want
Blink 182 - All The Small Things
No Doubt - Spiderwebs
Jet - Are You Gonna Be My Girl
Twisted Sister - We're Not Gonna Take It
Smash Mouth - All Star
Nirvana - Breed
Rick Springfield - Jesse's Girl
Pat Benatar - Hit Me With Your Best Shot
Maroon 5 - This Love

Descubre los secretos de la gira

Acompaña a Axel -el personaje principal de esta historia y participe de las pasadas entregas- en su nueva carrera musical; conforme logres avances obtendrás nuevas guitarras Gibson, cinco diferentes escenarios y seis personajes para elegir, de los cuales dos son exclusivos para **Guitar Hero On Tour**. En el modo de historia (Carrera), la esencia es la misma: armar tu banda y lograr el estrellato, primero iniciarás tocando en sitios que darian pena, pero si tu habilidad y popularidad aumentan, lograrás llenos absolutos en los mejores sitios. Si lo prefieres, elige la rola que más te gusta y rompe los récords en Quick Play. Eres una banda que se dedica a tocar covers, por ahora, pero cada una de tus interpretaciones contará con canciones que cobraron gran popularidad en tiempos diferentes, con grupos como Nirvana, OK Go y No Doubt. Obviamente las pistas están en audio digital, así que escucharás cada acorde y voz como si fuera tu reproductor de música real.



En el caso de la versión portátil, se incluye lo que ves en la imagen, así podrás personalizar tu juego con las diferentes calcomanías. El **Guitar Grip** es sin duda uno de los accesorios más revolucionarios que se han visto en un portátil, en cuanto lo juegues, sabrás a lo que nos referimos.

Tres guitarras son mejor que dos

Al inicio de la carrera, iniciarás con Joe Perry y posteriormente podrás activar a Brad Whitford y Tom Hamilton, dejando un total de dos guitarras y un bajo. Así, tal como lo esperabas, podrás preparar con tus amigos utilizando a alguno de estos héroes del escenario, creando así una nueva experiencia de juego en la historia de **Guitar Hero**. El juego está siendo desarrollado en conjunto con las ideas de Aerosmith concentrándose en los aspectos más épicos de la banda y ofreciendo así una intensa carga de emoción que quieren transmitir a los fans. De hecho, tal como ocurrió con Tom, Morrell, Slash y Brex Michaels en la pasada entrega (**Guitar Hero III**), aquí los miembros de Aerosmith tuvieron sus propias participaciones en Motion Capture para recrear sus movimientos; incluso algunas de las pistas musicales fueron grabadas nuevamente para darle un toque más fresco al juego.



Guitar Hero: Aerosmith vendrá acompañado de un paquete especial que incluye una guitarra con detalles alusivos a la banda, un libro especial de la gira de Aerosmith, calcomanías, un strap para la guitarra, un flautero y por supuesto el juego. También podrás adquirir el software de manera independiente si así lo prefieres. ¿Estás listo para rockear?

Algunas de las canciones que encontrarás en Guitar Hero: Aerosmith son:

Nipmuc High School
Mott the Hoople - All the Young Dudes
Cheap Trick - Dream Police
Aerosmith - Make It
Aerosmith - Uncle Salty
Aerosmith - Draw the Line

Max's Kansas City
Joan Jett - I Hate Myself for Loving You
The Kinks - All Day and All of the Night
Aerosmith - Movin' Out
Aerosmith - No Surprize
Aerosmith - Sweet Emotion

The Orpheum
The Clash - Complete Control
New York Dolls - Personality Crisis
Aerosmith - Livin' on the Edge
Aerosmith - Rag Doll
Aerosmith - Love in an Elevator



SI ERES DE LOS QUE USAN EL JEAN DEL
DERECHO Y DEL REVÉS...

SI ERES DE LOS QUE HABLAN
MIENTRAS TOMAN UN REFRESCO...



Nickers! Un programa cómico de
Joe Trish y Alex Schwabert
mucho en una sola noche.
Nickers y un nombre de diva.
Te encanta o te odias... en el Nickers
A partir del 1 de junio a las 10:00 p.m.

NICK

IRON MAN

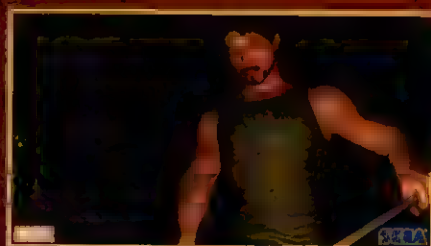
**SÓLO EXISTE UNA PERSONA
CAPAZ DE SALVAR AL
MUNDO CON UNA SOLA
MANO... IRON MAN**



Es toda una tradición que cuando aparece una película basada en algún personaje famoso, también lo haga el videojuego oficial, por lo que en esta ocasión tenemos **Iron Man**, título que nos muestra los mismos hechos que presenciábamos en la pantalla grande, pero desde la perspectiva de nuestros Wii y Nintendo DS para ofrecernos algo más que sólo un artículo de la mercadotecnia.

A MARCAR UN NUEVO COMIENZO

Por lo regular los juegos que tienen como pretexto el estreno de una nueva película no son precisamente nada destacables (aunque hay excepciones como **Golden Eye 007** para Nintendo 64); esto la gente de Sega lo sabe muy bien, por lo que para **Iron Man** han tratado de crear un juego donde se resume lo mejor de la cinta, es decir, utilizar sólo las partes interesantes del argumento, de tal forma que cuando lo juegues, no te aburras pasando misiones de relleno, aquí todo será acción; como lo merece un personaje como Iron Man.



ENÁFICOS



SUMIDIO



GAMPLAY



HISTORIA



DIFICULTAD



**RANKING
EN**

7.5

Comencemos por hablar de la versión para Wii, al estar de un juego de acción en tercera persona donde como puedes adivinar deberás cumplir ciertos objetivos para completar cada una de las misiones que te esperan, pero lo interesante de todo esto, es que tienes una libertad total de movimiento, es decir, no es un título lineal donde desde un principio sepas qué hacer o dónde está el final, sino que a tener que explorar todos los escenarios muy bien para completar cada objetivo en su línea.



TODO EL PODER A TU SERVICIO

Los ataques son enormes y con varios peligros, pero obvio no llega a la guerra en sí, comienza con el traje de acero que te protege de muchos ataques, al mismo tiempo que te da la habilidad de volar, por lo que desplazarte no es un costo mucho trabajo, pero claro está que no puedes estar solo; habrá decenas de enemigos peligrosos por derrotarte, así que para conseguir tranquilizarte es a tener que derrotarlos.

LAS ESCENAS DE ACCIÓN AÉREA SON DE LO MEJOR DEL JUEGO, EXIGEN MUCHA CONCENTRACIÓN.

Compañía: **Sega**

Desarrollador: **A2m**

Categoría: **Acción**



Tienes varios tipos de ataques, los clásicos puñetazos no pueden quedar fuera, serán la forma básica de deshacerte de los rivales, pero si quieres darte un lujo extra, puedes usar misiles o incluso utilizar los objetos que se encuentren alrededor para derrotarlos sin problemas. Todo dependerá de la situación a la que te estás enfrentando, por ejemplo, si ves enemigos con rango como de alcance, lo mejor será elevarse para derrotarlos, si cambio si puedes dispararte de lejos, no habrá nada mejor que ponerlos a su nivel y acabarlos.



© 2008 SEGA

UNA AVENTURA PARA LLEVAR A TODOS LADOS

Pasando a lo que es la versión de Nintendo DS, la perspectiva se ha cambiado, aquí nos encontramos con un juego de vista superior, pero así por eso la calidad se ve afectada, es muy bueno, sobre todo porque se ha dado peso a la capacidad de Iron Man de volar, por lo que deber moverse rápidamente usando sus movimientos, al mismo tiempo que disparas para poder vencer a tus enemigos.

Comparándolo con la versión para Wii, la acción se vio reducida, no radicalmente, pero sí un poco. En Iron Man para Nintendo DS se usa más la estrategia, lo que será fundamental para cumplir nuestros objetivos.

UN JUEGO DE ACCIÓN

Iron Man es un buen juego tanto para Nintendo DS como para Wii, el hecho de que haya sido Sega la encargada de desarrollarlo y no otra compañía, más se hace mejor en cada misión, realmente te olvidas de que es un título basado en una cinta y sólo te dedicas a disfrutarlo.



PARA LA VERSIÓN DE NDS CONTRARÁS CON UN RABAR EN LA PARTE INFERIOR DEL SISTEMA QUE TE PERMITE DETERMINAR LA UBICACIÓN DE TUS ENEMIGOS.

Un héroe diferente

- Dentro de la armadura de Iron Man se encuentra Anthony Stark, quien es el heredero de Industrias Stark, lo que le permite tener los recursos para construir su traje especial para hacer frente a los terroristas.
- Este héroe creado por Stan Lee y publicado por la firma de cómics Marvel hizo su primera aparición en público en 1963.
- En cuanto a la televisión, la primera vez que participó en un programa fue en 1961 dentro de uno en el que compartía el rol protagónico con otros héroes de Marvel.

LOS EXPERTOS COMENTAN...

MASTER

Con estos juegos siempre existe una sensación de escepticismo en el aire, pero al verlo más a detalle puedo decir que es bueno, no al nivel de obras como **Metroid Prime** o **Mario Galaxy** pero te mantiene muy entretenido gracias a la variedad de misiones que debes cumplir, en algunas tienes que ser muy paciente mientras que en otra lo que requieres es atacar a todo lo que se encuentre en el lugar. Lo que más destacara es la estructura de los escenarios permiten que puedas usar todos tus movimientos para completarlos, lo que te hace pensar un poco además de darle emoción.

CROW

Quisiera decir que es una película muy buena, pero al verla más a detalle puedo decir que es buena, no al nivel de obras como **Metroid Prime** o **Mario Galaxy** pero te mantiene muy entretenido gracias a la variedad de misiones que debes cumplir, en algunas tienes que ser muy paciente mientras que en otra lo que requieres es atacar a todo lo que se encuentre en el lugar. Lo que más destacara es la estructura de los escenarios permiten que puedas usar todos tus movimientos para completarlos, lo que te hace pensar un poco además de darle emoción.

PANTEÓN

Ghost Rider, **Iron-Man** y **Cyclops** son mis personajes favoritos de los cómics. Si te gustó la película como a mí, no puedes dejar de experimentar la emoción de controlar a **Iron-Man** en este singular título para Wii, el cual no dudo en señalar como mi mejor recomendación para este mes. Que bueno que ya están haciendo adaptaciones de calidad de los cómics al séptimo arte, pues así podemos disfrutar de mejores videojuegos basados en dichas cintas, solo espero que la idea que se ha mencionado de hacer una película sobre **The Avengers** sea una realidad, mientras sigue jugando **Iron-Man**.

El control de los PROFESIONALES

Por Alex

Los mejores de cada sistema

¡Hola, chavos! Aquí estoy de nuevo. Quiero hacer para compartir las cosas que me me hizo bastante interesante y que normalmente sólo los verdaderos videojugadores lo comentan en sus reuniones y charlas. Todos nos sorprendemos por las maravillas tecnológicas que van apareciendo conforme salen nuevos sistemas, pero por lo general nos olvidamos de los juegos que nos impactaron en su momento y que ahora muy pocos saben reconocer y apreciar. A continuación vamos a ver algunos de los más brillantes éxitos de las pasadas consolas caseras, que supieron aprovechar sus capacidades y no se quedaron como "un juego más" solamente. ¿Te acuerdas de todos o tuviste oportunidad de jugarlos? Deja por un rato en pausa tu Super Smash Bros. Brawl y ponte a recordar estas joyas para que comenten con tus cuates sobre cuáles fueron las mejores opciones que simplemente no podían faltar en tu colección y por qué.

Super Mario Bros. 3 NES

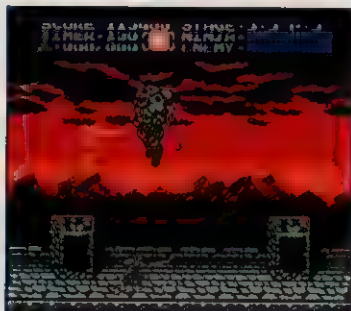
Platica con quien quieras sobre juegos de NES y la mayoría de la gente no sabe ni qué es Castlevania, Contra o Bubble Bobble; pero seguramente te dirán que el título que más les gustó fue "el Mario de la colita". Super Mario Bros. 3 no solamente llegó con la garantía

de ser un juego de Mario, sino que aun cuando hemos conocido a Super Mario Sunshine, Super Mario 64 o algunos más, SMB3 sigue siendo uno de los favoritos de la serie por su increíble diversión y variedad. Con ocho mundos que contenían distintos tipos de ambientaciones como hielo, fuego y agua, además de muchísimos enemigos a vencer, esta increíble aventura te permitía vivir experiencias como en ningún otro título de este sistema.



Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos NES

Una de las series más famosas y memorables del NES es sin duda la que narra las increíbles aventuras del **Ninja Dragon, Ryu Hayabusa**, de la cual la segunda entrega es la más intensa y explosiva de las tres. Además de conjugar la rápida acción y el **gameplay** con la adrenalina al 100%, **Ninja Gaiden** va desarrollando la historia de una manera emocionante con los **Cinemas Display** y la música que hicieron leyenda y convirtieron a **Ninja Gaiden** en una de las trilogías más impresionantes del mundo de los videojuegos. A pesar de que la primera y tercera partes son muy buenas, en **The Dark Sword of Chaos** se presentó un control más dinámico que lo hace sumamente recomendable y una de las mejores opciones para cualquier videojugador que desee un desafío de otro nivel. Claro está que toda la serie es recomendable al 100%.



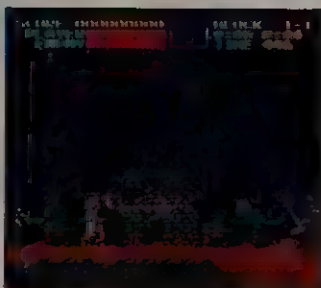
Castlevania III: Dracula's Curse NES

La estirpe **Belmont** ha combatido a las hordas del mal desde los tiempos de los 8 bits, y esta es la mejor de todas las entregas que vio el legendario NES. Esta es la primera ocasión en la que el héroe es acompañado por algún guerrero que comparte el mismo objetivo: eliminar a **Dracula**. En esta increíble y épica aventura se sacó provecho del poder del NES, logrando excelentes gráficos, buen control y una gran historia, todo aderezado con la genial música que ha caracterizado a esta saga desde sus inicios. No solamente se contentaron con crear una atmósfera llena de misticismo y escenarios variados, sino que también tuvieron cuidado en ofrecer un buen nivel de **replay value** al presentar diversas rutas para llegar al castillo. Este cartucho simplemente no puede faltar en la colección de un buen videojugador.



Super Castlevania IV SNES

Konami siempre ha sabido aprovechar el potencial de cada uno de los sistemas para crear excelentes juegos como **Contra** o los de **TMNT**; cuando tuvieron la oportunidad de llevar a una de sus mejores franquicias, lo hicieron de una forma por demás espectacular. **Super Castlevania IV** narra de nueva cuenta la historia del legendario **Simon Belmont** en su lucha por derrocar al conde más carismático del entretenimiento electrónico. Además de la magnífica selección musical, **SCIV** cuenta con muchos efectos visuales que no solamente ayudan a ambientar muy bien cada escena, sino que también afectan en el *gameplay*; como ejemplo, hay partes en donde todo el escenario gira y debes de avanzar por lo que alguna vez fue pared. No cabe duda que este es uno de los más impresionantes exponentes del sistema.



Chrono Trigger SNES

No hay palabras para terminar de describir esta gran obra de arte que sigue creando vibraciones en el espacio virtual. **Chrono Trigger** es una maravilla que conjuga todas las características que hacen grande a un juego: historia original, personajes inolvidables y carismáticos, grandes gráficos acordes con el sistema y una música memorable. No solamente se trata de una típica historia donde se salva al mundo y ya, sino que también debes de viajar en el tiempo para ir cambiando el curso de los eventos y crear un nuevo futuro para el planeta entero. Adicionalmente, cuenta con diversos finales dependiendo de tus acciones en el juego. Este título es simplemente perfecto...



The Legend of Zelda: A Link to the Past SNES



La mayoría de los fans de la franquicia legendaria de Nintendo concuerdan en que **Ocarina of Time** es la obra máxima que brilla como el oro, pero algunos de los más veteranos jugadores tienen una opinión contraria y señalan como su favorito a la aventura de SNES, **A Link to the Past**, a pesar de que reconocen la magnificencia de la versión de N64. El porqué de esta decisión es simple: **Link** no solamente viaja por un mundo, sino por dos, en donde cada pequeña cosa está muy bien cuidada y todo elemento tiene un buen nivel de detalle, desde un enemigo común, hasta cámaras que se llenan con agua poco a poco.

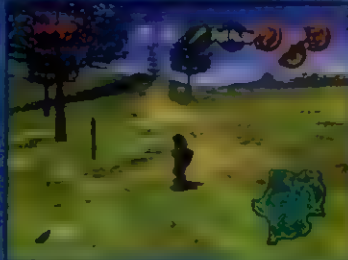
Super Mario 64 N64

La llegada del sistema de 64 bits de Nintendo hizo época con su gran forma de crear mundos en 3D en tiempo real, y qué mejor para demostrarlo que una aventura en la que el plomero bigotón tiene que salvar el día de nuevo metiéndose en los diferentes mundos dentro de las pinturas del castillo de la princesa **Peach**. A pesar de que hemos visto muchos títulos en donde se maneja la misma temática de conseguir diversos ítems para ir abriendo nuevos sitios para explorar como **Banjo-Kazooie**, por ejemplo, ninguno ha conseguido ofrecer una experiencia tan envolvente como este juego en el que realmente cuidaron cada detalle para ofrecer una experiencia realista y fuera de todo lo que habíamos jugado anteriormente; aun comparándolo con juegos de la serie como **Super Mario Sunshine**, **Super Mario 64** sigue siendo una joya difícil de olvidar.



The Legend of Zelda: The Ocarina of Time N64

Este juego siempre quedará como uno de los más importantes como **The Ocarina of Time**. Nintendo quiso tomar todos los elementos y características de cada parte y los unió a un nuevo nivel, y lo hizo de una manera tan hermosa y memorable. Cada lugar que visitas tiene su propio encanto y puedes sentirte como un explorador en cada sitio que visitas, pues cada uno es realmente un mundo nuevo y maravilloso. El juego es increíble y su estilo ha sido utilizado por muchos otros juegos.



Conker's Bad Fur Day N64



Finalmente tenemos una de las más increíbles aventuras que jamás hemos visto en cualquier sistema; el tierno personaje, **Conker**, sufrió uno de los cambios más notables y favorables que cualquier otro personaje de los videojuegos; en lugar de ser un héroe común que salva al mundo, él es un parrandero y vividor que lucha por obtener su propio beneficio; aunque claro que, sin saberlo, aprenderá una gran lección por las malas. No solamente está lleno de los más disparatados y desafiantes mundos, sino que además tiene uno de los mejores modos *multiplayer* que hemos podido conocer. Su originalidad lo hace un título casi obligatorio de tener.

Como podrás darte cuenta, mencionamos sólo los más notables títulos de los primeros sistemas caseros de Nintendo; todavía hay otros que merecen un reconocimiento por su excelente *gameplay*, gráficos, música y demás elementos como **Contra III: The Alien Wars**, por ejemplo; pero precisamente queremos que te juntes con tus amigos y familiares a conferenciar sobre cuáles son tus candidatos al mejor juego de cada sistema y por qué, así que organiza tu reta y ponte a platicar un rato, verás que cada uno tiene su propio punto de vista, con lo cual podrás ampliar tus horizontes. ¡Hasta la próxima!



The World Ends with You

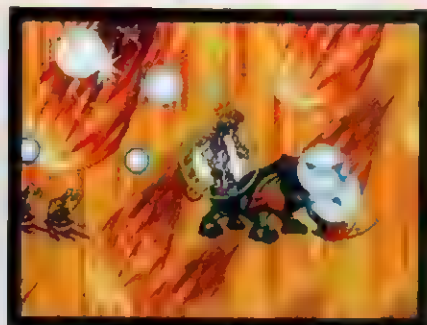
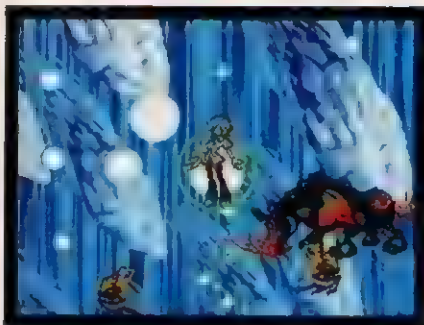
Los juegos originales no son exclusivos de las consolas caseras, también en portátiles tenemos verdaderas joyas como Nintendogs, Boktai o Zelda: Phantom Hourglass, pero ahora toca el turno a Square Enix de demostrarnos su talento y visión con este increíble título.

**MANTENERTE CON VIDA NO SERÁ NADA FÁCIL,
PERO TIENES TODO PARA CONSEGUIRLO**



	GRÁFICOS		
	SONIDO		
	GAMEPLAY		
	HISTORIA		
	DIFICULTAD		
RANKING		9.0	

En la industria de los videojuegos el innovar se vuelve cada día más complicado gracias a las tendencias extrañas que a veces se adoptan, por lo que cuando alguna compañía lo hace se le reconoce su esfuerzo, como en este caso a Square Enix, quien nos trae *The World Ends With You*, título RPG para Nintendo DS que viene a romper con los esquemas tradicionales del género, decidido a ganarse un lugar dentro de los grandes de la consola, lo cual no sería para nada extraño.



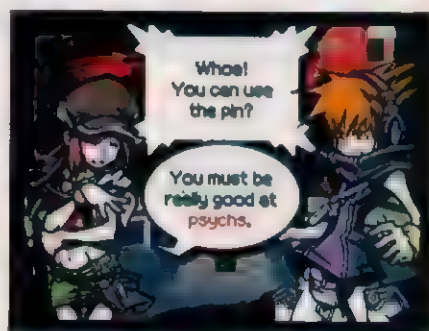
Los poderes especiales son ideales para los enfrentamientos con los jefes finales.

Un estilo que da frutos

A últimas fechas la compañía de los *Final Fantasy* ha intentado dar un nuevo look a sus juegos, de modo que se vuelvan mucho más atractivos para los consumidores, y muy buenos ejemplos los tenemos con el próximo *Kingdom Hearts* y con *The World Ends With You*, donde el estilo visual es muy parecido a lo que se maneja en el anime japonés... y por este aspecto, el juego tardó demasiado en llegar a nuestro continente, ya que se creía que era de esos títulos hechos sólo para japoneses, pero para fortuna de todos, por fin ha aparecido este extraordinario título.

Una semana para seguir vivo...

La historia del juego toma lugar en uno de los muchos barrios electrónicos que existen en Japón, donde un joven de nombre Neku recibe un extraño mensaje en el que se le invita a participar en un juego de Dioses de la Muerte (shinigamis), a lo que él acepta sin ningún inconveniente. La mecánica del juego es muy simple, tiene que resolver una misión especial durante siete días consecutivos, para lo cual se le asignará una compañera; todo parece bien, ¿no? Una de esas experiencias que te hacen sentir vivo y que rompen con la monotonía...



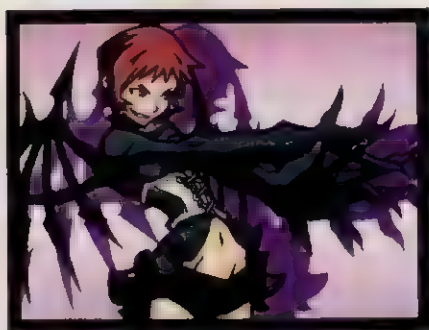
La compañera de nuestro héroe puede hacer uso de un pequeño oso para las batallas.



El gran "pero" que tiene el juego es que si durante alguna de las asignaciones pierdes a tu compañera o no la concluyes de manera satisfactoria, pues deberás pagar, no con dinero u objetos materiales, sino con tu vida, lo que da un toque extra de emoción al divertido *gameplay*. Como puedes notarlo, la trama es sumamente original, además de que la manera en la que te la van relatando te hace identificarte más con el protagonista.

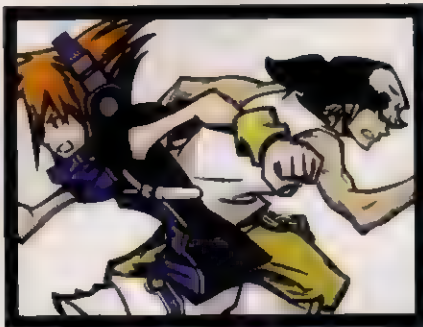


Mientras tanto, en la pantalla táctil vas a controlar a Neku mediante toques con el *Stylus*, los cuales deberás elegir como mejor te convenga de un set que previamente habrás creado. Pareciera como algo complicado controlarlos, pero lo cierto es que es bastante intuitivo, cada acción que hagas te da el tiempo perfecto para continuar con el otro personaje; algunas veces ya sabrás qué hacer sin necesidad de mirar los cursores.



Lleva el ritmo de la batalla

Lo más interesante de este título es su modo de juego; al ir avanzando en la ciudad te encontrarás con algunos enemigos, a los que lógicamente deberás derrotar, pero no será con hechizos mágicos o invocaciones. Para empezar te vamos a decir que controlas al mismo tiempo a tus dos personajes, cada uno en una pantalla del sistema; arriba estará tu compañera, y para poder atacar deberás seguir una secuencia de direcciones que marcarás con el Pad, como si estuvieras jugando *Guitar Hero* o *Dance Dance Revolution*; si lo haces bien, entonces ella realizará diversos ataques para terminar con sus problemas.

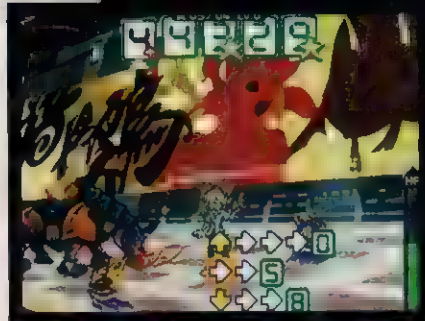


Atrévete a jugar por 7 días

No tenemos ninguna duda en afirmar que es de lo mejor que podrás encontrar para el Nintendo DS, una obra de arte por donde se le mire; usa la pantalla táctil como pocas veces se ha visto, implementando un *gameplay* que te enganchará desde el primer momento. Quizá la única "queja" que se pueda tener es su carencia de juego Wi-Fi, pero no merma ni un ápice el soberbio trabajo ofrecido por Square Enix.

El mundo no termina...

- El juego apareció originalmente en Japón en julio del 2007, e inmediatamente se volvió un éxito total, obligando a sus creadores a exportarlo, por lo que ahora, a casi un año de su salida en el país del Sol Naciente, podemos disfrutar de esta joya.
- Tanto fue la aceptación del concepto mostrado por *The World Ends With You*, que poco después de su estreno se publicó una historia en manga dentro de una de las revistas más populares de animación de Japón.
- El desarrollo corre a cargo del mismo equipo creador de *Kingdom Hearts*, por lo que se encuentran demasiadas similitudes entre los personajes, sobre todo en el aspecto de *Sora* y *Neku*.



LOS EXPERTOS COMENTAN...

M MASTER

Desde que supe de este juego la verdad es que no soportaba la idea de que se quedara sólo en Japón, y es que es de esas obras únicas, de las que ya no se ven mucho en estos días, pero por fortuna, la visión de la compañía de los *Final Fantasy* ha permitido que este juego salga de su país de origen y podamos disfrutarlo. Quizá suene algo exagerado, pero desde *Zeida PH* que no jugaba algo tan novedoso. Pleno que una versión para Wii sería genial, esperemos que pronto ocurra esto, lo cual no sería nada raro.

CROW

Desde el punto en que el juego está supervisado por Square, es una promesa de calidad; el diseño es totalmente estilizado (parecido a *Kingdom Hearts*, pues es el mismo equipo de desarrollo) respecto a los personajes de animación japonesa y la historia sale un poco de lo convencional. *It's a Wonderful World*, como se le conoce en Japón, es uno de los títulos más prometedores para el Nintendo DS, la forma en que coordinas a dos personajes, uno con acciones del *Stylus* y otro con secuencias a través del pad, lo convierte en un deleite para los fans de acción y ritmos.

PANTEÓN

Square Enix nos ha traído el sensacional *The World Ends with You* para Nintendo DS. Si buscas un verdadero RPG en donde encuentres características clásicas como personajes inolvidables y carismáticos, historia envolvente y emotiva, música excelente y buenos gráficos, no lo dudes y ve por esta genial opción para que comiences con una nueva aventura que deja en claro quién es quién en cuanto a RPG se refiere. El diseño de los personajes es muy bueno y como siempre, la experiencia es inolvidable, no lo dudes, esta es una apuesta segura.

**Déjate contagiar por la lokura
que está invadiendo México.**



¿QUIÉN DA MENOS?

Paga poco por lo que vale mucho y cambia tu vida.

Vuélvete loko y obtén lo que siempre has querido
con **Subasta Loka.**

¿QUIÉN DA MENOS?

Consulta las bases en:

www.subastaloka.com



ARCADIAS

¿Para dónde tiro?

El modo de juego, como ya comentamos al inicio, es sumamente sencillo, sólo usas el joystick y tres botones para controlar a tus jugadores; con estos últimos das pases y disparas a la portería, pero lo interesante del asunto es que puedes marcar un autopase, el cual es vital para burlar a tus rivales y poder ganar los encuentros.

Así comenzó la revolución que supuso **Super Sidekicks** en el mundo de las Arcadías, y lógicamente no se iba a quedar ahí, era sólo el principio, tuvo interesantes secuelas de las que te platicaremos en seguida para que lo recuerdes o conozcas.



La máxima expresión del fútbol es el gol, y en este juego sabían mostrarlo muy bien.

Lo curioso de la primera edición del juego, era que México aparecía con un extraño uniforme con colores amarillo y rojo, el cual por fortuna desapareció a partir de la segunda edición donde tuvo el tradicional verde.

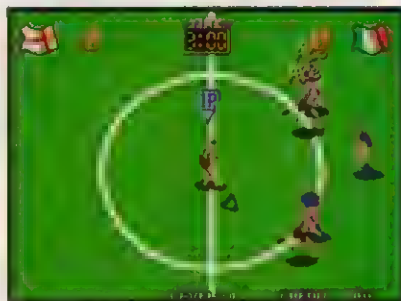


Bienvenidos sean una vez más a esta sección donde recordaremos las viejas glorias de los juegos de Arcadia. Las pasadas dos ediciones les hablamos de los grandes de los juegos de pelea, *The King of Fighters* y *Street Fighter*, pero en esta ocasión toca el turno a un nuevo género, el de los deportes, mediante la serie de juegos **Super Sidekicks** de SNK.

El balón comenzó a rodar...

Actualmente en la mayoría de locales de Arcadia sólo encontramos títulos de pelea, pero hace algunos años la situación era diferente, pues existía una gran variedad de juegos para todos los gustos y uno de los que más llamaba la atención era **Super Sidekicks**, un juego de Fútbol que rápidamente ganó popularidad gracias a su *gameplay* tan intuitivo, pero sobre todo sencillo de emplear, lo que permitía que cualquier persona pudiera disfrutarlo.

La variedad de equipos no era para nada tan amplia a lo que podemos ver en estos días, apenas se contaba con 12 equipos repartidos en dos grupos; cabe mencionar que desde entonces (estamos hablando de 1992) el equipo mexicano era tomado en cuenta como uno de los grandes; el resto de selecciones nacionales era: Alemania, Italia, Inglaterra, Japón, Argentina, Holanda, Brasil, Francia, Corea del Sur y Estados Unidos.



Si querías levantar la Copa, era necesario que vencieras a todos los miembros de tu equipo para después enfrentarte en una final contra el ganador del otro bloque, o sea, realmente no tenías variedad de torneos o modos de juego, pero la emoción que surgía en cada jugada lo compensaba demasiado.



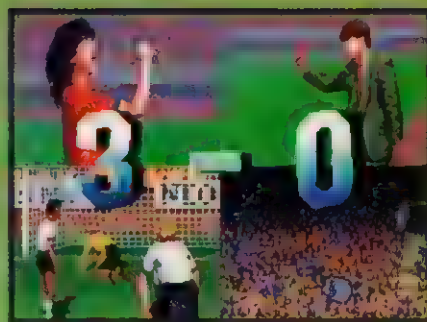
Super Sidekicks 2: The World Championship

La emoción del fútbol regresó un par de años más tarde con una estupenda secuela donde se mejoraron varios aspectos en relación con el original. De entrada tenemos un mejor control, que nos da la posibilidad de realizar dribles en el momento en que mejor nos convenga. No es que antes no se pudiera, sino que no había animaciones, es decir, sólo se notaba un zig-zag, en cambio en esta versión puedes hacer que tu jugador dé giros, quiebres, hasta que marque algunas fintas dependiendo de la velocidad con que muevas el control.



Para todos los estilos

A diferencia de el primer juego, donde todo era muy vertical, en esta segunda parte se te permite variar el ritmo de juego, por ejemplo, puedes dar pases de primera intención hasta llegar al área contraria, permitiendo que remates de varias maneras distintas, pero si lo prefieres, puedes ser más cauteloso, pausar el juego, retener el balón y ver cuál de tus jugadores se mueve para que le mandes la pelota, lo que vuelve los juegos más estratégicos.



Estas modificaciones permitían que disfrutaras más de los partidos, pero además de eso, para esta segunda parte se agregaron nuevos equipos además de modos de juego, en los que podías competir para ganar distintas copas por cada continente, además de participar en la Copa del Mundo.. claro que con otro nombre, pero se seguía el mismo esquema que en dicha justa.



Otro de los factores que daban dosis de realismo a los encuentros, era que en ciertos momentos, al disparar aparecía una perspectiva de primera persona, en la cual podías controlar a placer tu tiro.



Super Sidekicks 3: The Next Glory

Cuando la fiebre por estos juegos parecía haber terminado, SNK sorprendió a todo el mundo lanzando en 1995 la tercera parte, que tomaba las bases de su predecesor para lograr uno de los juegos más recordados de todos los tiempos. Gráficamente se veía mucho mejor, los jugadores mostraban más y mejores cuadros de animación, que además tenían diferentes valores, lo que propiciaba jugadas llenas de dinamismo.

Había veces que podías disparar y el portero sólo desviaba el balón unos centímetros, dejando todo listo para que alguien empujara la bola, pero por azares del destino, el remate iba al poste o hacia un defensa; situaciones como ésta había decenas, lo que te hacía saltar o gritar de la emoción, más cuando jugabas con algún amigo; y es que esa era otra de las ventajas de este juego, las retas; a pesar de que salió en los años donde Street Fighter forjaba ya su historia, siempre podías ver esta Arcadia con varios jugadores esperando su turno.



Para el Mundial de Francia 1998, salió una versión especial titulada Neo Geo Cup 98, la cual también representó el último capítulo de la serie... sin duda una de las mejores sagas de fútbol, incluso podríamos asegurar que mucho mejor que Virtua Striker de Sega, con la cual comparte el estilo. Muchos fueron los momentos que pasamos en los salones de Arcadia jugando este título, por lo que seguro muchos lo recuerdan con cariño al igual que nosotros: la buena noticia, es que pronto podremos disfrutarlo en una recopilación de hits que SNK prepara para Wii.

Uno con el control

Por Master

¡Hola! ¿Cómo han estado? Seguro jugando **Mario Kart Wii**, ¿verdad? Pronto les comentaré sobre ese título, pero en esta ocasión les tengo preparadas las jugadas y consejos que les había prometido desde hace algunos meses acerca de **Smash Bros. Brawl**, así que sin más que decir, comencemos Uno con el Control, les aseguro que les gustara.



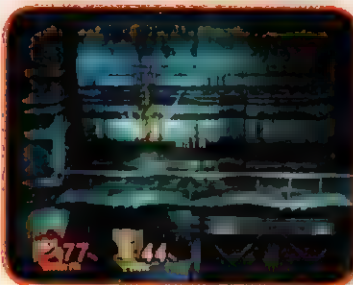
Consejos básicos

Existen algunos movimientos que pueden hacerte ganar tus encuentros, pero que por desconocerlos rara vez los utilizamos; en seguida te hablaré de algunos de ellos para que puedas ponerlos en práctica en poco tiempo.

Busca el contraataque

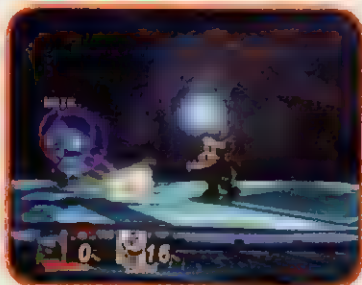
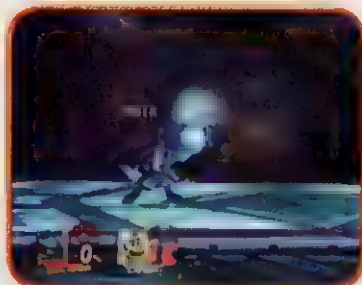
La defensa en este juego se puede usar de varias maneras, como ya te lo enseñé en la jugada anterior, pero otra cualidad es la que te permite bloquear ataques y golpear de forma inmediata. Esto se logra midiendo bien el momento en el que tu rival te vaya a tocar: si eres preciso y pones defensa en ese momento, harás algo así como un Parry de **Street Fighter III**, permitiéndote crear un combo en ese instante.

Muchas veces tus adversarios querrán abusar de los golpes rápidos, como los que tienen Pit, Sheik o Falco, que si te arrinconan pareciera que estás perdido, pero no es así, ya que tienes dos maneras de salirte de ellas. La primera es presionar defensa tratando de atinar alguno de los golpes, así podrás contrarrestarlo, pero si lo que quieres es escapar, sólo presiona hacia adelante en el *Stick*, lo que quizá te va a causar algo de daño, pero lograrás colocarte a sus espaldas, dándote tiempo perfecto para conectar un smash.



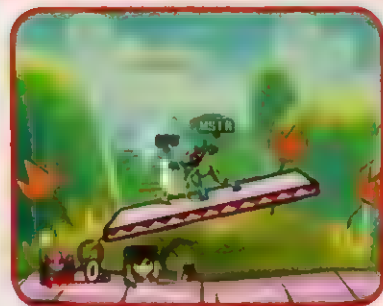
Usa la velocidad

Muchos personajes, mientras esquivan, se mueven extremadamente rápido y claros ejemplos los tenemos con Lucario o Pit; en estos casos es recomendable que cuando realices un combo o ataque normal a tu enemigo, pongas defensa y retrocedas, pues así los golpes rivales no te van a tocar, pero de inmediato presiona adelante en el *Stick* para que regreses a atacarlo. Repite el movimiento las veces que sea conveniente; realmente es de mucha utilidad, ya que tu oponente se desespera al ver que no puede tocarte.



La precisión lo es todo

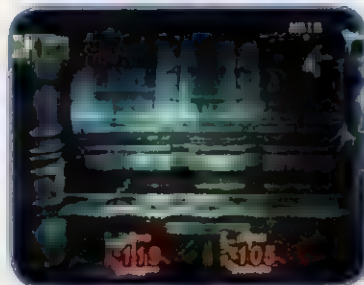
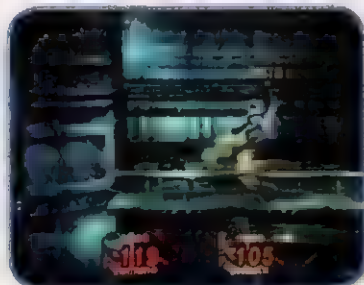
Los ítems en este juego son vitales... bueno, eso ya todos lo sabemos, pero el caso es que hay dos situaciones que debes manejar a la perfección para obtener una gran ventaja sobre tus rivales. Cuando te lancen un ítem, justo cuando te vaya a tocar oprime el botón A, así no sólo vas a detener su trayectoria, sino que incluso te vas a quedar con él teniendo la posibilidad de usarlo.



Si eres tú el que lo lanza, te voy a decir cómo es más fácil que tengas éxito. Salta y avienta tu objeto hacia abajo, seguramente tu enemigo va a poner defensa, pero lo que debes hacer es presionar Abajo más A para darle un golpe en ese justo instante; con esto podrás tomar de nuevo el ítem y pegarle.

Para de rebotar

Cuando ya tenemos un porcentaje de daño elevado, es obvio que cualquier golpe nos va a poner a rebotar contra los objetos del escenario, pero existe una manera de impedirlo. Justo cuando toques algún muro, oprime el botón para poner defensa, así tu personaje va a detenerse, al mismo tiempo que recuperas el control de sus movimientos y puedes atacar o colocarte en un mejor sitio impidiendo que te sigan golpeando y así puedas seguir tu jugada.



Juega con la mente

La habilidad en el campo de pelea no sólo se mide en cuanto a los movimientos que podamos realizar con el control, sino también con la manera en la que podamos hacer que el rival haga lo que nosotros queremos.



Hace algunos años te hablé de una jugada con una mina, en la que debías provocar al enemigo, pues bien, a pesar del tiempo sigue siendo una de las más efectivas. Lo único que tienes que hacer es colocar una mina de proximidad sin que tus enemigos lo noten, entonces colócate relativamente cerca de ella, lo suficiente para que no te dañe; ahora comienza a marcar burlas con las direcciones del Pad, es más, puedes decir cosas como "vengan por mí", lo que por lógica hará que tus rivales corran a darte un golpe sin saber que una mina los espera. Si piensas que no es muy útil... Crow piensa lo contrario, ¡ja, ja, ja!; digamos que ya nunca caerá en provocaciones.

Otra técnica de confusión es que cuando te eleven, o estés rebotando, finjas no tener control sobre tu personaje, para que cuando tu contrario se prepare a recibirte con un golpe, puedas anticiparte y atacarlo.

Esto parece que no marcará la diferencia, pero en realidad es bastante útil cuando la pelea se encuentra pareja.



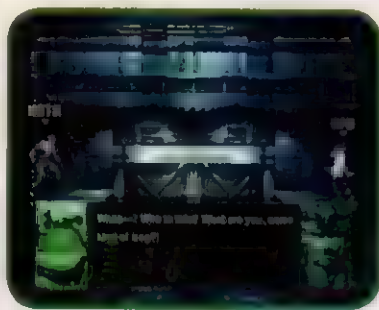


Conoce mejor a tus personajes

Super Smash Bros. Brawl está lleno de detalles curiosos, pero hay algunos que no son tan fáciles de descubrir, como los que te voy a comentar enseguida, y que aunque no repercuten directamente en los encuentros, sí los vuelven más divertidos.

¡Snake!...¡Snaaaaaaake!

Cuando juegues en el stage de Metal Gear, selecciona a Snake, ahora, comienza a presionar abajo en el Pad (usando un control de Cubo), así nuestro héroe va a recibir una llamada del Coronel Campbell, quien le contará interesantes y graciosos datos acerca de sus oponentes, aunque también puede aparecer Otacon o... bueno, checa lo que dice con cada uno de los personajes del juego; algunos diálogos son para morir de la risa, como el que se muestra cuando combates con Luigi.



A la luz de la luna...

En el juego de Animal Crossing para Nintendo GameCube, si jugabas a las 9 de la noche durante los sábados, podías presenciar cómo K.K. tocaba su guitarra, lo que aumentaba tu colección de melodías para la radio; pues bien, aquí ocurre algo similar si eliges pelear en Smash Ville en el mismo horario, ya que también aparecerá K.K., dando una especie de miniconcierto para ambientar tu combate.



Es momento de darte algunas jugadas para personajes en específico, por obvias razones no podré darte de todos, pero lo haré en siguientes números.

En el espacio... ¡sí pueden escucharte!

Cuando estés jugando con Fox en el escenario de la serie, presiona igual abajo varias veces en el Pad, así se va a comunicar con los miembros de su equipo, quienes te darán algunos consejos. Los diálogos varían según el personaje que enfrentes, pero entre los mejores tenemos el de Star Wolf.

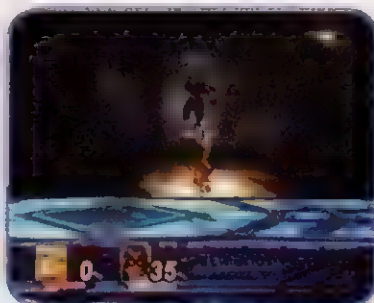


Luigi

Este personaje es uno de los mejores que trae esta nueva entrega de Smash Bros. A primera vista pareciera un "clon" de Ness, pero lo cierto es que tiene nuevos movimientos que lo vuelven bastante letal; a continuación te mostraré un par de buenas jugadas con él. Recuerda que puedes usar estas jugadas como base para crear algunas nuevas, no limites tu imaginación, prueba todo lo que quieras para tus creaciones.



Comienza corriendo hacia donde esté tu rival, presiona A para que lo eleves un poco; no importa si no le habías pegado antes, va a alzarse. Ahora presiona Arriba y A un par de veces para que gane altura, cuando vaya cayendo conecta un Smash hacia Arriba, con esto tal vez puedas sacarlo de la plataforma, pero si no es así, salta y pégame hacia Arriba con A para terminar con sus posibilidades.

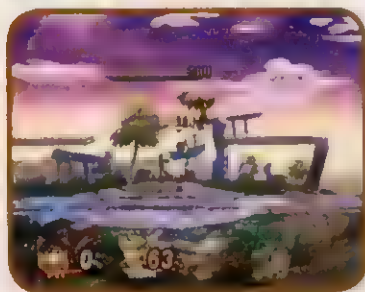


Pit

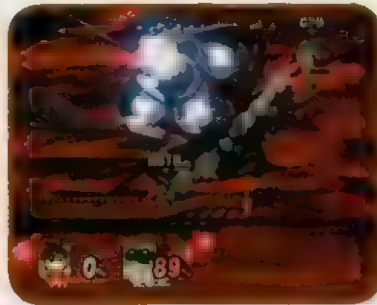


Este personaje me encanta, es muy rápido y sus golpes demasiado fuertes, sin contar que su regreso es casi infalible debido a que puede volar; además, si le sumas que puede hacer jugadas como éstas, te das cuenta que es un peleador perfecto.

Cerca del rival usa Adelante y A, con esto vas a aventarlo; de inmediato corre y presiona A, ahora calcula el momento y marca un Smash hacia Arriba, vuela, y al estar cerca de él, presiona Abajo más A, con lo que se elevará un poco más; ahora, antes de que caiga, repite el último movimiento, para posteriormente dejarlo fuera con un Smash hacia cualquier dirección. Si no llegara a salir, vuela y junto a tu rival dale cualquier golpe para que no regrese.



Una jugada muy buena con Pit es la siguiente: corre directo a tu rival como si fueras a golpearlo, pero poco antes presiona defensa y mueve el Stick hacia atrás. Con esto evitarás el contacto con tu adversario, lo que hará que él quiera atacarte, pero por lógica le pegará al aire, dejando todo a tu voluntad; puedes marcar desde un Smash, o Adelante y B para aumentar su daño.



Marth



Directo de Fire Emblem para Wii tenemos a este peleador que la verdad es uno de los más poderosos del juego; un combo simple puede inclinar las cosas hacia su favor, por lo que es vital que aprendas a usarlo para las ocasiones en que tus amigos te reten.

Eleva a tu enemigo con un Smash o con el poder del botón B, ahora, da la vuelta y oprime Arriba más B, con esto vas a mandar lejos a tu rival; corre y presiona B para recibirlo; mientras más tiempo lo dejes oprimido mayor será el porcentaje de daño que causes; para terminar sólo salta y usa un Smash.



Esta técnica te permite librarte de un enemigo en poco tiempo; corre oprimiendo A un par de veces, de forma que acerques a tu rival hacia alguna de las orillas del escenario; ahora presiona B para que mandes tu ataque de hielo. hazlo estallar justo donde tu enemigo esté volando, así no podrá hacer nada y caerá irremediablemente perdiendo una vida y dándote ventaja.

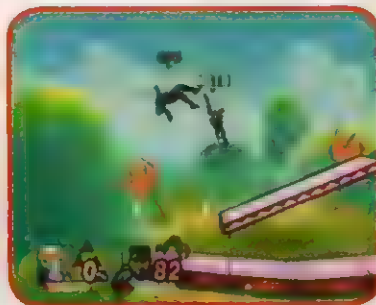


Shulk



Es de mis personajes favoritos desde la versión de Cubo; su fuerza y velocidad la vuelven letal, sobre todo en espacios amplios, donde podrías poner a prueba el siguiente combo, que te puede ahorrar muchos problemas sabiéndolo conectar.

Salta y antes de caer presiona Adelante más A; sin perder el tiempo, dale una patada oprimiendo Adelante y A, ahora usa un Smash hacia Arriba, salta y utiliza las patadas hacia Arriba para sacarlo del escenario.



Ness

El niño del yo-yo no ha tenido grandes cambios en sus movimientos, pero gracias a los ajustes de movilidad, puede hacer jugadas muy efectivas, y para muestra te he preparado una con él, que es de los personajes que mejor domino.

Quema a tu oponente usando Adelante más B, antes de que se libere corre y con A dale algunas descargas psíquicas, ahora oprime Arriba y A; cuando tu rival caiga dale un Smash hacia Arriba, salta y pégale con A y casi de forma simultánea usa un Smash para terminar la jugada y conseguir un punto.



Link

Aunque le quitaron un poco de fuerza a sus ataques, el héroe del tiempo sigue siendo uno de los peleadores más efectivos del juego, sobre todo cuando usa su Final Smash, como en esta jugada que te enseñaré.

Una vez que tengas el Final Smash, saca una bomba y lánzala a tu rival, cuando haga contacto corre y presiona A, da la vuelta y antes de que caiga oprime Arriba más A, ahora salta y sin pensarlo dos veces aprieta B para conectar el Final Smash; lógicamente con esto le restas fácil una vida a tu rival.



Ahora, quisiera cambiar de tema y hablar un poco de la famosa "Guerra de Consolas", la cual ya lleva más de un año de haber comenzado.

Pikachu

Este Pokémon sigue siendo de los más veloces del juego, lo que permite que haga jugadas espectaculares; de dos golpes te puede mandar a volar y rematarte con un especial, lo cual lo hace un oponente de cuidado.



Salta y presiona Adelante y A para que electrocutes a tu rival, sin pensarlo mucho dale unas patadas, corre y elévalo con Arriba y A, después usa un Smash hacia Arriba, salta y marca Abajo más B; sin caer repite el mismo movimiento, aunque seguro que una tercera vez no será necesaria.



La creatividad como arma secreta

Al iniciar la guerra de consolas, las distintas compañías mostraron de qué manera la encararían; la "competencia" de la Gran N lo tenía todo muy claro, su estrategia sería la misma, un buen nivel técnico y juegos con cinemas cada cinco minutos (qué se puede esperar si no han cambiado su control en tres generaciones), por lo que según ellos nada les podría salir mal, era una fórmula probada, implantar modas, apoyarlás con mercadotecnia y listo, sus consolas se venderían, o eso era lo que pensaban.

Por su parte, Nintendo decidió tomar otro camino, o más bien continuarlo, el de la innovación, que como todos sabemos se plasmó en un control muy especial; pero no sólo ha sido eso, sino que lo ha aprovechado para que podamos disfrutar de juegos que en otras consolas por mucho poder técnico que tengan, no pueden soportar; me refiero a obras como Mario Galaxy,

Metroid Prime o Mario Strikers, que con ideas novedosas han logrado posicionar al Wii como la consola más vendida de la actualidad.

Me gusta pensar que todo esto se debe a que los jugadores estén teniendo un cambio en su mentalidad, que han dejado de lado los títulos repetitivos por las ideas frescas, que ya no les importa el conteo de polígonos o la velocidad del procesador, sino que simplemente quieren divertirse, pasar un rato agradable ya sea solo o con los amigos, y eso es lo que se está logrando con Wii, una consola que demuestra que esta industria estaba carente de ideas, pero que por fortuna siempre contará con Nintendo para recordarnos lo verdaderamente importante, la innovación y la diversión, y que la tecnología debe apoyar las grandes ideas y no seguir tendencias extrañas que tan comunes son en estos días.

Espero que hayas disfrutado este mes de Uno con el Control. No dudes en mandarme todos tus comentarios, quejas y sugerencias a mi dirección de correo electrónico: juang@clubnintendomx.com. Claro que también espero tus jugadas tanto de Super Smash Bros. Brawl, como de los juegos que ustedes decidan. Por lo pronto te deseo un gran mes, dándote un consejo general para todos tus títulos: antes de conectar una gran jugada, siempre crea un movimiento de engaño, en el que tu rival crea que está escapando, pero en realidad está quedando donde tú lo quieres. ¡Hasta pronto!



EL ARTE LEGENDARIO DE

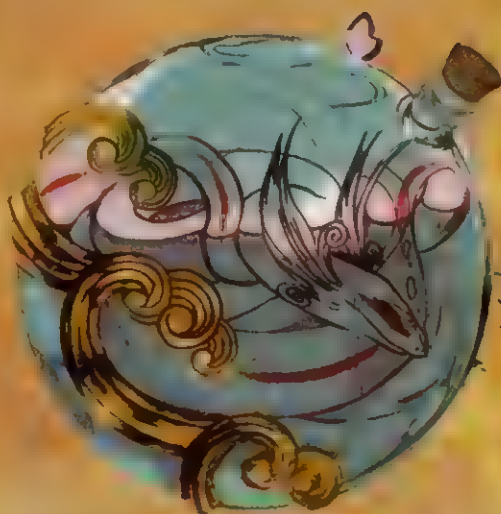



Muchos jugadores casuales son atraídos por los gráficos deslumbrantes e imágenes apegadas a la realidad, pero no se necesita tal derroche visual para deleitarte la pupila; un ejemplo de sencillez y estilo de diseño es el que muestra Okami, una sutil prueba del arte japonés.





Capcom
tomó como base
las ilustraciones que
vimos en el PS2, para
luego darles un retoque
especial que luce más
estilizado y detallado.
¿Qué opinas de
Okami?

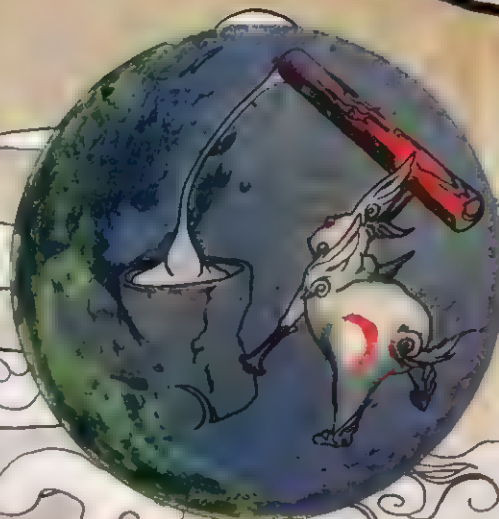




El diseño de
los personajes es
del tipo caricatura, con
cuerpos que salen de las
proporciones naturales,
con prendas que retoman
de los elementos
orientales.

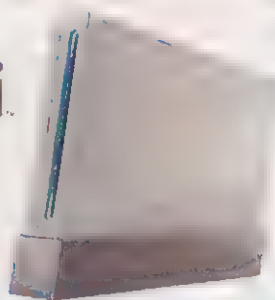


Todos los
enemigos y
aliados fueron traídos de las leyendas de la cultura japonesa.



Las recomendaciones de Club Nintendo para el mes de junio

Wii



Pepe: **Mario Kart** es uno de los juegos más esperados para Wii, de eso nadie tiene ninguna duda, la fama que lo precede lo colocan como uno de los fuertes para la consola. Desde su salida no puedo parar de jugarlo, lo tiene todo, emoción, diversión, reto, bueno, no le falta nada; y si le agregas que se puede jugar en Wi-Fi, simplemente estamos ante un título excelente. Las pistas son de lo más variado, tiene desde algunas clásicas como el parque de **Donkey Kong** de la versión de Nintendo 64, hasta un nuevo recorrido arco-iris que seguro te dejará sorprendido por lo bien elaborado que está. No dudo en recomendarlo, es diversión garantizada en cada vuelta.



Gus: Como pasa el tiempo cuando se juega **Mario Kart**, y es que esta edición para Wii ha sido de las mejor cuidadas de la franquicia, comenzando por su sistema de juego Wi-Fi, en el cual las carreras nunca se detendrán, no importa que a la mitad de los competidores se le vaya la luz, siempre se contarán con nuevos pilotos para que sigan con la competencia, lo que permite que te quedes por horas, sin contar que nunca sufres de fallas en la comunicación con los otros sistemas.



Toño: Nada como reunirse con los amigos a jugar Nintendo, y qué mejor que sea con un gran título como lo es **Mario Kart Wii**. Tiene tantos detalles que es imposible mencionarlos todos, pero de entrada lo que más me gusta es la posibilidad que nos brinda de usar diferentes tipos de controles, desde Nintendo GameCube hasta de Consola Virtual. Pero el que en mi opinión se lleva las palmas es el Wiimote acompañado del volante, que hacen de este juego una experiencia totalmente nueva.

Mario Kart Wii
Salida: 27/04/08





Wii Fit

Salida: 19/05/08



Hugo: Nada para ponerse en forma de manera tan divertida que con Wii Fit. Este juego demuestra que aún quedan muchas maneras de explotar no sólo la consola, sino las posibilidades de entretenimiento. En él, gracias a la Balance Board, puedes realizar diversos movimientos con todo tu cuerpo que te permitirán completar distintos minijuegos al estilo de **Wario Ware**; esperamos verla pronto en otro tipo de juegos.

Wii Fit™



NINTENDO DS.

Cross Words DS

Salida: 05/05/08



Frank: Siempre he disfrutado de resolver crucigramas, pero nunca había sido tan padre como ahora con el Nintendo DS. gracias al sistema podemos equivocarnos cuantas veces queramos... o no queramos, y no pasará nada, tan fácil será borrar como volver a escribir. No es uno de los mejores juegos del sistema, pero sí es un respiro para los viajes o las largas filas donde no tienes mucho tiempo para jugar **Zelda** o **Castlevania**.



Master: Desde Polarium que no veía un juego tan curioso; en **Cross Words** debes resolver crucigramas tal cual lo hicieran tus papás hace años en los periódicos, pero con la ventaja de que si cometes un error, puedes volver a comenzar sin que te tardes borrando tus notas. Para que puedas pasar un gran rato se han elegido más de 1000 ejercicios para diferentes tipos de jugadores, es decir, que si tú ya tienes experiencia te puedes ir directo con los más complicados, mientras que si eres un principiante, puedes ir poco a poco, por lo que nunca te vas a aburrir. Pareciera un juego sin fuerza, pero es bastante entretenido para los ratos libres que tenemos.



Panteón: Definitivamente **Cross Words** no será el juego del año, es más, ni del mes, pero gracias a la gran cantidad de crucigramas que incluye, te permite pasar mucho tiempo entretenido mientras estás atorado en el tráfico; realmente es bueno, simple pero divertido. Quizá lo único que me hubiera gustado que se permitiera, sería la descarga de nuevos problemas mediante el servicio Wi-Fi, pero no es algo tan relevante.

BATTLE OF THE BANDS

¡SIENTE LA MÚSICA!

Todos hemos estado al menos una vez en una polémica acerca de qué género musical es mejor que otro; es muy sano defender los gustos musicales de cada quien, siempre y cuando haya respeto entre los participantes, obviamente; pero siempre es divertido brindarle un toque más dinámico e interactivo al asunto para darle sabor a la situación; por esta razón te recomendamos que conozcas Battle of the Bands, un juego bastante interesante para tu Nintendo Wii con el que podrás pasar horas y horas demostrando el porqué es mejor tu música favorita.

© 2008 THQ



¿De qué se trata?

No podríamos decir que este juego tiene una gran historia, más bien es un pretexto para ser aderezado; en Battle of the Bands eliges a uno de once grupos que deben detener al malvado Mr. Hong y tomar control de la ciudad de New Cadenza... así es, simple y sencillamente es una trama "x" para que el modo de un jugador sea un poco más interesante, pero el concepto es en realidad lo que importa, así que vamos a ver de qué se trata. La idea reside directamente en el cambio de música, pues quien vaya ganando define el estilo en el que se esté tocando cada pieza; como podrás darte cuenta, no difiere mucho de los juegos de ritmos clásicos, pero el mantener el género musical de tu oponente opacado con el tuyo es lo que hace tan dinámica y divertida a esta propuesta de THQ.



¿Cómo se juega?

Jugar BotB es muy simple y no necesitarás de un control especial ni nada por el estilo; las notas van a ir pasando de abajo hacia arriba y tú deberás de seguirlas con ademanes realizando con el Remote del Wii. También hay castigos que podrás enviarle a tu oponente como electrificar el tablero del otro jugador, encoger sus notas o girarlas para confundirlo. Afortunadamente, podrás devolver el efecto o al menos evitar que te dañe al realizar una secuencia de botones; el chiste es que mantengas el mayor tiempo posible tu estilo musical y opaques el de tu adversario.



GRÁFICOS



SONIDO



GAMEPLAY



HISTORIA



DIFICULTAD

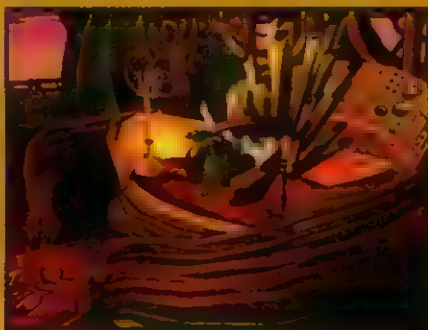


RANKING
EN

7.0

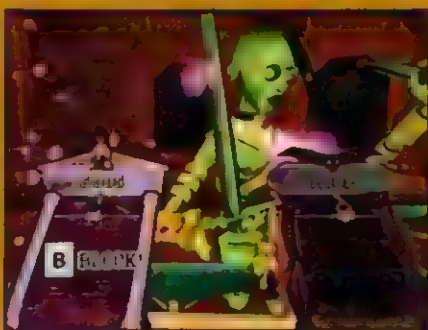
¡Vaya mezcla!

Battle of the Bands contiene 30 de las más populares canciones clásicas de las últimas cuatro décadas; cada una ha sido grabada en uno de los cinco estilos distintos de música (rock, funk/hip-hop, country, latino y banda de guerra); así que viendolo desde ese punto de vista, tienes 150 pistas variadas, pues con cada estilo cambia mucho la forma de escuchar las canciones. Es curioso que de entrada odies escuchar una canción que te gusta con un ritmo que no te agrada; pero esa es exactamente la intención de **Battle of the Bands**: evitar que alguien más cambie el estilo de tus canciones y demostrar que en tu género se escucha mejor.



Versus

Muchos juegos de ritmos son divertidos aun si los juegas tú solo, pero **Battle of the Bands** es más agradable y dinámico al jugarlo en contra de un familiar o amigo; ciertamente esto se debe a que la competencia es mucho más reñida cuando se trata de otra persona con gustos específicos que un oponente del CPU que va a reaccionar de acuerdo con el AI del juego. Títulos como **Guitar Hero** o **Dance Dance Revolution** pueden ser entretenidos cuando juegas en modo de un jugador e inclusive hay personas a quienes no les agrada jugar dobles; por esta razón, **Battle of the Bands** tiene una dualidad en su concepto, pues su fuerte es la competencia.



Recomendable a medias

Battle of the Bands es un título recomendable para los fans de los juegos de ritmos, pero si te llega a cansar después de un rato de jugarlo, especialmente si lo haces tú solo. Si los títulos de este tipo no son lo tuyo, mejor ve por alguna otra opción, pues **BotB** es divertido, pero le falta un poco de solidez a su *gameplay*; podríamos decir que es un juego que no se puede tomar tan en serio dentro de su género. De todos modos, si tienes oportunidad de conocerlo, no desaproveches la ocasión; igual y es exactamente el título que te introduzca a los videojuegos musicales.

Compañía: THQ

Desarrollador: Planet Moon Studios

Categoría: Ritmos

1-2



LOS EXPERTOS COMENTAN...

M MASTER

Parece que está de moda sacar juegos musicales, **Guitar Hero** para Wii, **Dance Dance Revolution**, pronto veremos **Rock Band**, en fin, lo bueno de todo esto es que los títulos son que uno propone algo distinto, lo que no lo vuelve monótono. **Battle of the Bands** es muy divertido las canciones son pegajosas, pero su punto fuerte puede ser su debilidad. Suena raro, pero lo que ocurre es que al jugarse con el **Wii** remote, pueden disfrutarlo sin penfécicos, pero esto puede ser molesto para algunos fans que están acostumbrados a usar guitarras y tapetes.

CROW

Ahora que la revolución de los juegos musicales y de ritmo se ha propagado por todo el mundo de los videojuegos, ya casi todas las compañías quieren desarrollar algo de este género para sacar provecho, algunos lo hacen bien, otros no tanto. En el caso de **Battle of the Bands** (THQ), la cantidad de canciones le da un bonus adicional, pues cuenta con temas populares, casi al grado de **Guitar Hero III: Legends of Rock** o **Rock Band**. Aquí, la diferencia radica en que no necesitarás de un accesorio adicional para jugar, sino que los mismos mandos del **Wii** serán tus instrumentos.

PANTEÓN

Los juegos de ritmos nunca han sido mi fuerte pero si los disfruto plenamente y me divierto muchísimo cuando los juego, por lo que ahora que llega a nuestras manos **Battle of the Bands**, simplemente no lo podía dejar de jugar. Me pareció una propuesta bastante interesante que vale la pena que lo conozcas; con un par de canciones que te avientes, quedarás prendado de su buen e interesante *gameplay*. El detalle que sigue sin convencerme es la idea de combinar las canciones y géneros, pues en lo personal casi no me agrada este tipo de adaptaciones, pero es una buena idea.

Recomendaciones para los fans

Guitar Hero III: Legends of Rock

Esta es la mayor de las opciones de guitarra a tu favor; jugarlo una vez es suficiente para toda la vida; ¡¡tocar se ha dicho!

Jam Sessions

Si quieres algo un poco más profesional y menos loco de casa, no dudes en conocer esta opción que es como traer una guitarra en tu NDS.

Dance Dance Revolution

Así sea para divertirse bailando o para bajar unos kilos de más, **Dance Dance Revolution** es una excelente opción y el original juego de baile.

Por Adrián Moscoso

Programa videojuegos: Haz de tu pasatiempo favorito un estilo de vida...

Debido a que nuestra entrega anterior de esta sección -en la cual conversamos con Iván Díaz, programador de videojuegos de Digital Media- causó mucho interés en nuestros lectores, en esta ocasión nos lanzamos a conocer otra opción para que hagas de tu pasatiempo favorito un verdadero estilo de vida, ya que lo que hace unos años era un sueño totalmente lejano, hoy día es una realidad: una carrera universitaria que te enseña cómo crear y programar videojuegos... ¿te imaginas?... ¡pues deja de hacerlo y ponte a estudiar!

En agosto del 2007, el Tecnológico de Monterrey Campus Estado de México lanzó la licenciatura en Animación y Arte Digital, la cual no sólo te da las bases teórico-prácticas de cómo diseñar, animar, programar y desarrollar un videojuego, sino que también te vincula con las empresas más importantes dentro de la industria, abriendo un panorama sin precedente para la juventud mexicana, ávida de incursionar en un campo que, hasta hace poco, era impensable para nuestro país.

Los micrófonos de Club Nintendo conversaron con Adriana Facha Madrigal, directora de la carrera de Animación y Arte Digital y, por supuesto, videojugadora de corazón.

"La tarea para mañana es: ¡Terminar Mario Galaxy!"

"La licenciatura es nueva -dice Adriana Facha-; se abrió apenas en agosto del 2007 y muchos la han llamado "la carrera del futuro", ya que es la primera licenciatura donde se combina el arte con la tecnología, ya que para poder crear un videojuego se deben conjugar los últimos avances tecnológicos con conocimientos de arte, ya que un buen videojuego no puede ser atractivo si no lleva implíci-

tas ambas partes". Y para muestra, un botón: el título de **Okami** de Konami (Wii, PlayStation 2) es un juego que mezcla gráficos "*cell shading*" con arte conceptual japonés y que se ha ganado las palmas por su idea tan original.

"En esta carrera -continúa Adriana- lo que se busca es fomentar esa parte artística en los alumnos, es por ello que se imparten clases donde se aplica el dibujo, la pintura, la escultura para crear stop motion y modelado de personajes en 3D; se enseña también música, que es parte importante de un videojuego, es decir, se integra en el alumno el mundo del arte y se le complementa con la tecnología; el resultado en un videojuego es muy completo".

CN: ¿Concretamente, qué materias se imparten en esta carrera?

Adriana Facha: Se llevan materias como técnicas de representación; dibujo artístico, que da una muy buena base para el desarrollo de personajes; talleres de escultura, para el desarrollo de la tridimensionalidad en personas y objetos; materias de audio y sonido; talleres de exploración plástica, etcétera. Y ya en la parte tecnológica, impartimos materias en programación básica empezando con tecnología Java, hasta llegar a lenguajes más elaborados y profesionales como es el *software*, que se utilizan en los videojuegos de hoy en día.

CN: ¿De dónde surge la idea de crear una carrera enfocada al desarrollo y programación de videojuegos?

AF: En el TEC de Monterrey no es nuevo, ya que desde hace diez años se ha contemplado la idea, y de hecho surge directamente de la carrera de Ingeniería en Tecnologías Computacionales, y con el tiempo se ha venido actualizando a los profesores, y al ser una especialización, se combinó con el arte. Además de que en el desarrollo para la creación de esta carrera se involucró directamente al alumno con el académico. Aproximadamente hace tres años se empezó a construir esta carrera a nivel sistema, es decir, en toda la República Mexicana.

El perfil que debe cubrir un aspirante está plenamente identificado: un videojugador que haya desarrollado sus dos hemisferios cerebrales, que tenga un equilibrio entre el dominio de las áreas científico-matemáti-

cas, por las materias de programación que llevan durante muchos semestres y las del arte, que son básicas para el desarrollo. "Son chicos -asegura la académica- que deben desarrollar sus habilidades manuales y el gusto por las matemáticas". OK, ya me gradué; ¿y luego...?

En los últimos semestres se comienza a dar una especialización más cargada hacia el área de la tecnología para el desarrollo de motores gráficos, modelados en 3D, entornos, efectos especiales, etcétera, es decir, las bases en las cuales se construye cualquier videojuego; sin embargo, el producto no es trabajo de una sola persona, ya que la otra mitad del camino es para la especialización en la parte "artística": dirección, guión, música, personajes, situaciones, etc. "Los dos últimos semestres -comenta Facha- los alumnos deben desarrollar su 'proyecto integrador' a lo largo de un año, es decir, la presentación de un videojuego o la creación de herramientas para diversos efectos especiales para cine o TV, ya que esta carrera te permite especializarte también en crear efectos especiales para esta área".

El TEC se preocupa por que sus egresados tengan un contacto directo con las empresas que producen cine, TV y obviamente videojuegos, como lo son Microsoft, Ubisoft y Electronic Arts: "Incluso tenemos convenios con estas empresas -comenta la directora de la carrera- para que desde el cuarto semestre los alumnos trabajen como becarios allí, además que Televisa Digital ya comenzó a solicitar egresados para desarrollar varios proyectos que tiene en mente".

FIFA, el mejor juego

"Para mí -afirma Adriana-, una de las franquicias mejor desarrolladas en cuanto a nivel de dificultad y arte es FIFA, de EA, ya que le han puesto mucho empeño año con año para lograr el realismo que hoy en día se puede apreciar en el juego en detalles como las camisetas de los jugadores, las expresiones en sus rostros, que

las áreas que se dedican al desarrollo de software de todo tipo, tanto de empresas particulares, como académicos, y que este año tuvo un presupuesto de 650 millones de pesos para impulsar proyectos en esta área, es decir, el gobierno está ayudando a impulsar el desarrollo de esta área.

Haciendo memoria

¿Se acuerdan de los reportajes sobre Digipen? Hace algunos años Club Nintendo se dio a la tarea de buscar opciones académicas para los interesados en el estudio y práctica de esta profesión teniendo como resultado Digipen, ubicado desde hace unos años a un costado de las oficinas de Nintendo de América en Redmond Washington, es una de las opciones más importantes en



Esta es una nueva opción para todos aquellos que tienen pensado llevar más allá su interés por los videojuegos.

es un trabajo de un nivel elevadísimo, y de hecho, en una plática que tuvimos académicos y alumnos con el director artístico de este juego, Matt Jones nos platicó de todo el trabajo que hay detrás de este juego y el tiempo que se han tardado para poder lograr tal nivel de realismo; no es fácil, pero los resultados son totalmente satisfactorios".

CN: Con todo esto, ¿podríamos pensar que algún día, México pueda estar programando juegos al nivel de las grandes desarrolladoras internacionales?

AF: Lo que tenemos en este momento en nuestro país es gran potencial creativo y artístico, y esto, aunado a la tecnología que provee el TEC, lo lógico es que haya un desarrollo muy amplio en esta área, y que podamos ser un buen competidor a nivel internacional. De hecho, también hemos tenido pláticas con la Secretaría de Economía -SE- apoyados por el programa "Prosoft", del cual se desprende el programa "Promedia" que involucra a todas

cuanto a desarrollo se refiere. Esta industria sigue creciendo y nuestro país no se puede quedar atrás. ¡Qué bueno que más instituciones se sumen a la oferta de estudios dedicados a nuestra pasión!

Pues ahí lo tienen, queridos lectores, una opción real para poder entrar de manera formal y académica en el mundo de los videojuegos; más allá de ser un jugador pasivo, hoy podemos influir en la industria a través del desarrollo de software, apoyado por una institución de renombre internacional como lo es el TEC de Monterrey. Si estás buscando opciones para tu desarrollo académico y te apasionan los videojuegos, esta opción debe ser para ti.

Hasta aquí esta Calle CN. Sólo me resta invitarlos a escribir a adrian@clubnintendomx.com para que hagan llegar sus dudas, preguntas, comentarios y sobre todo sugerencias de temas. Ya lo saben, nos leemos en la calle, en la Calle CN...

S.O.S.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Nintendo DS

Big Play

Ve a la opción de Wi-Fi y reta a alguien, si haces los que se indica abajo, podrás activar un Big Play. Por cada uno de los cuatro Big Plays que completes, se te enviará una carta indicándote que vayas hacia Cannon Island. Cuando llegues allí, ve hacia la casa y recibirás una pieza dorada para tu nave.

Big Play	¿CÓMO ACTIVAR?
Battle Master	Completa los Big Plays "Limit" y "Master" en el mismo encuentro.
Romper	Rompe diez o más de los Items de ayuda para tus oponentes.
Obten todo	Gana transformando todas las Force Gems a tu color.
Guardian	Vence a tu oponente sin permitirle que anote algún punto.
Guardian rey	Derrumba a Link tres veces usando a los Phantoms.
Limite	Derrota a Link dos veces en los últimos 20 segundos.
Master	Completa los Big Plays "No Miss" y "Guardian" en el mismo encuentro.
Milagro	Gana con una puntuación final de 1-0.
Sin dribble	Vence sin tirar una sola gema fuera de una base o zona segura.
Sin items	Gana sin tomar un solo item.
Sin fallar	Vence usando a Link sin que seas derribado.
Perfecto	Completa los Big Plays "Get Everything" y "Guardian" en el mismo encuentro.
Master Perfecto	Finaliza los Big Plays "Perfect" y "Limit" en el mismo encuentro.
Rápido	Gana una batalla, cortando a Link en los primeros 20 segundos de dos turnos.
Solo	Derrota a Link en algún turno usando sólo un Phantom.
Toma	Recoge 10 o más de tus útiles items.

Charlotte's Web

Nintendo DS

Activa nuevos minijuegos

Cada minijuego es activado al encontrar un icono dentro del juego, así que a continuación te mostraremos una lista de la ubicación de los iconos, así como lo que te dan al tomarlos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Aeronautes	Cuarto secreto localizado en el nivel 4.
Apple Masher	Habitación oculta en la parte superior de los haystacks en el nivel 3.
Bale Out	Cuarto escondido en el granero de Zuckerman.
Bounce	Entra en el agujero del árbol y busca en las ramas en el nivel 8.
Bumper Cars	Repisa en el exterior de la carpa de circo en el nivel 13.
Food Catch	Entra en las llantas y el icono estará en la pila de llantas en el nivel 10.
Ring Toss	Cuarto secreto afuera de la carpa de circo en el nivel 14.
Snacktime	Entra en las llantas y el icono estará en la pila de neumáticos en el nivel 9.
for Templeton	Encima del kiosco de información en el nivel 14.
Spree Ball	Encima del kiosco de información en el nivel 14.
Water Fun	Ingresa en el hueco del árbol y busca las ramas en el nivel 5.
Webbing Crashers	Habitación oculta cercana a la rueda de agua en el nivel 6.

Naruto: Ninja Destiny

Nintendo DS

Personajes secretos

Para activar a cada uno de los personajes, realiza las siguientes tareas que se describen abajo.

PERSONAJE	¿CÓMO ACTIVAR?
Gaara	Finaliza el Story Mode en la dificultad hard.
Gai	Completa el Story Mode sin continuar.
Itachi	Acaba el Arcade Mode con todos los personajes disponibles desde el inicio.
Jiraiya	Termina el Arcade Mode con Tsunade.
Kyubi Naruto	Concluye el Arcade Mode con Itachi.
Orochimaru	Finaliza el Arcade Mode con Jiraiya.
Sasuke Cursed Seal 2	Luego de activar a todos los demás personajes, completa Arcade Mode con Sasuke, una vez más.
Temari	Completa el Story Mode en la dificultad normal.
Tsunade	Activa a Gai, Temari y Gaara para activarla. (Termina el Story Mode en normal/hard, y hazlo sin continuar.)

Ultimate Mortal Kombat

Nintendo DS

Códigos del juego

Ingresa el código en la pantalla de VS. Jugador 1 y jugador 2 deben escribir el código correcto respectivamente. El orden es B-R-A.

¿CÓMO ACTIVAR?	SECRETO
J1: 6-4-2 J2: 4-6-8	"You are now entering the realm". Un código para ingresar a UKK instantáneamente.
J1: 0-2-0 J2: 0-2-0	Bloqueo deshabilitado.
J1: 4-4-8 J2: 8-4-4	Dark Kombat
J1: 4-6-6 J2: 4-6-6	Correr infinito.
J1: 0-0-4 J2: 7-0-0	Juega en la cueva de Kahn.
J1: 6-0-0 J2: 0-4-0	Participa en el templo de Kombat.
J1: 1-2-3 J2: 9-0-1	Combate en la cámara de almas.
J1: 3-3-0 J2: 0-3-3	Pelea en el Jade's Desert.
J1: 8-8-0 J2: 2-2-0	Compite en la torre de Kahn.
J1: 0-5-0 J2: 0-5-0	Juega en el Dorfen de Noob Saibot.
J1: 3-4-3 J2: 3-4-3	Pelea en Rooftops.
J1: 9-3-1 J2: 9-3-1	Compite en Scisla's Busorez.
J1: 8-8-0 J2: 0-8-8	Juega en el subterráneo.
J1: 0-9-1 J2: 1-9-0	Pelea en el campanario.
J1: 0-7-7 J2: 0-2-2	Lucha en el puente.
J1: 6-6-6 J2: 3-3-3	Compite en el cementerio.
J1: 8-2-0 J2: 0-2-8	Combate en el Pit 3.
J1: 0-7-9 J2: 0-3-5	Juega en la calle.
J1: 0-0-2 J2: 0-0-3	Lucha en el muelle.
J1: 6-6-6 J2: 4-4-4	Pelea en la tierra de Scorpion.
J1: 0-3-3	Jugador 1 con la mitad de energía.
J1: 7-0-7	Jugador 1 con un cuarto de energía.
J2: 0-3-3	Jugador 2 con la mitad de energía.
J2: 7-0-7	Jugador 2 con un cuarto de energía.
J1: 9-8-7 J2: 1-2-3	Barra de poder deshabilitadas (barras de energía desaparecen).
J1: 4-4-4 J2: 4-4-4	Kombat al azar.
J1: 9-9-9 J2: 9-9-9	Revisión L2.
J1: 3-0-0 J2: 3-0-0	Kombat silencioso.
J1: 1-0-0 J2: 1-0-0	Agarres desactivados.
J1: 0-1-0 J2: 0-1-0	Agarres mejorados.
J1: 0-4-4 J2: 4-4-0	Unikriv Referri: Sans Power (IHKO)
J1: 9-6-9 J2: 1-4-1	El ganador del round pelea contra Motaro.
J1: 7-6-9 J2: 3-4-2	El vencedor del round lucha en contra de Noob Saibot.
J1: 0-3-3 J2: 5-6-4	Quien gane el round combatirá contra Shao Kahn.
J1: 2-0-5 J2: 2-0-5	El vencedor del round pelea contra Smoke.

Mortal Kombat Armageddon

Wii

Códigos de las criptas (Utilizando un control de GameCube)

Los siguientes códigos pueden ser ingresados al escoger el signo "?" en las criptas. Entra en la cripta y presiona el botón L del control de GCN cuatro veces.

¿CÓMO ACTIVAR?	SECRETO
L, derecha, A, R, arriba, arriba	Activa el traje alterno: Drahmin.
Abajo, Z, R, L, X, L	Habilita el traje alterno: Frost.
Abajo, L, arriba, L, L, derecha	Consigue el traje alterno: Nitara.
L, izquierda, arriba, X, arriba, L	Libera el traje alterno: Shang Tsung.
Z, X, B, A, X, Y	Adquiere la arena: Falling Cliffs.
Z, Y, R, arriba, A, A	Consigue la arena: General Reiko's Map Room.
X, L, arriba, B, X, abajo	Habilita la arena: Krimson Forest.
R, izquierda, izquierda, abajo, L, B	Activa la arena: Nethership Interior.
R, L, B, A, Z, arriba	Libera la arena: Pryamid of Aarhus.
Izquierda, izquierda, X, arriba, Y, L	Obtén la arena: Shinnok's Spire.
Y, B, izquierda, L, izquierda, X	Activa al personaje: Blaze.
L, L, Y, abajo, abajo, B	Descubre al personaje: Daegon.
Arriba, B, B, X, X, arriba	Habilita al personaje: Meot.
L, izquierda, Z, arriba, X, abajo	Obtén al personaje: Taven.
L, Y, L, L, R, B	Arte conceptual: Blaze.
Arriba, A, Z, abajo, L, A	Arte conceptual: Early Taven.
Arriba, B, L, Z, X, L	Arte conceptual: Firewall Arena.
R, derecha, arriba, R, Y, arriba	Arte conceptual: Mileena's Car Design.
Y, izquierda, izquierda, A, abajo, X	Arte conceptual: Pyramid Crack of Dawn.
A, L, R, Z, arriba, arriba	Arte conceptual: Pyramid of Aarhus.
L, izquierda, arriba, X, Z, L	Arte conceptual: Scorpion Throw Sketch.
R, L, izquierda, A, arriba, R	Arte conceptual: Sektor's 2 Handed Pulse Blade.
X, Z, Y, abajo, X, izquierda	Arte conceptual: Unused Trap in Konquest Mode.
Arriba, arriba, abajo, arriba, L, A	Película: Armageddon Promo.
Derecha, L, Z, abajo, arriba, L	Película: Cyrax Fatality Bloopers.
Y, arriba, Z, L, R, Z	Película: Motor Gameplay.
A, B, izquierda, Y, B, A	Tono: Armory.
L, izquierda, X, A, Z, derecha	Tono: Lin Kuei Palace.
Derecha, izquierda, Z, L, arriba, L	Tono: Pyramid of Aarhus.
Arriba, X, L, R, R, A	Tono: Tekuini Warship.

Naruto: Clash of Ninja Revolution

Wii

Personajes

El Mission Mode deberá ser terminado por lo menos una vez antes de activar a algún personaje.

SECRETO

¿CÓMO ACTIVARLO?

Gaara	Termina el Single Player Mode con Naruto y Shikamaru.
Guy	Completa la misión 13.5.
Hinata Hyuga	Acaba el Single Player Mode con Neji.
Imo Yamanaka	Finaliza el Single Player Mode con Sakura.
Itachi Uchiha	Concluye la misión "Rematch Itachi VS Sasuke", después de activar a todos los personajes de inicio, además de Guy y Kankuro.
Kankuro	Termina el Mission Mode una vez.
Kisame	Completa el Single Player Mode con Naruto, Sasuke, Kakashi, Guy y Jiraiya.
Orochimaru	Acaba el Single Player Mode con Naruto, Sasuke, Kakashi y Jiraiya.
Shino Aburame	Finaliza el Arcade Mode con Kankuro.
Temari	Concluye el Single Player Mode con Shikamaru.
Tenten	Termina la misión 20.
Tsunade	Completa el Single Player Mode con Jiraiya.

Extras

Para activar las dificultades adicionales y misiones especiales, sigue las indicaciones que se describen abajo.

SECRETO

¿CÓMO ACTIVARLO?

Poder de ataque 4	Termina el Survival Mode con cualquier personaje y obtén 30 o más puntos.
Dificultad 4	Acaba el Time Attack Mode con cualquier personaje.
Misión 13.5	Finaliza el Mission Mode una vez.
Misión 20	Concluye el Single Player Mode con Rock Lee, Neji Hyuga.
Misión 21	Completa la misión 20.
Misión 22	Termina la misión 21.
Misión 23 (final)	Acaba la misión 22.

Castlevania II: Simon's Quest

Consola Virtual

Obtén algunos ítems importantes del juego

Entra en el menú principal del juego y allí encontrarás la opción de password.

CÓDIGO

SECRETO

PSPQ VR8V U20T RF1Z	Todos los ítems.
KJW4 D402 E1EC B44P	Día cero en nivel 6 con todo incluido.
OY31 LXDY W45X TGJX	Derrota a Drácula.
EXKM WSUW 532U QW8G	Drácula en menos de 5:12:00.
OF1T MSQX 1P5S 0B0A	Dracula's Rib, Chain Whip, y Blue Crystal.
SZMH OXE1 SPXW UEE6	Dracula's Rib, Chain Whip, Blue Crystal, y Dracula's Heart.
TIRH OY0Z 405V 8181	Dracula's Rib, Chain Whip, Blue Crystal, Dracula's Heart, Dracula's Nail, Flame Whip, y Red Crystal.
7MEF OVFT 151Z Y2Z5	Pelea con Drácula.
ML1E WUCW VNKU SCBC	Ring y Cross.
OZKQ EXY1 WH4S BEQA	Inicia en el nivel 6 con un Red Crystal.
DINT XXDY 445X V3ZX	Comienza el juego con todos los ítems y experiencia completa.
OF1C M5YX XD4C Q3AA	Thorn Whip y Holy Water.
RIG7 NVFX E45V 07BT	Observa el primer final.
OYZY UQAU R12S SM1A	Mira el segundo final.
CLDF Q26D L1KM SWJK	Ve el tercer final.



Ghost Squad

WII

Armas ocultas

Llega al nivel solicitado en el modo de Arcadia para activarlas.

ARMAS	NIVEL	ARMAS	NIVEL
ABG1	Nivel 43	P4512	Nivel 40
AR4A	Nivel 32	PM6	Nivel 26
CAC82	Nivel 07	SAW24	Nivel 15
CPG7	Nivel 50	SG112	Nivel 93
G50	Nivel 54	SPR11	Nivel 23
Guardián I	Nivel 60	SPR3	Nivel 69
Guardián II	Nivel 34	SR308	Nivel 85
M209	Nivel 61	TK1B	Nivel 46
M4SR	Nivel 19	TM9V	Nivel 11
M4E	Nivel 02	TR14	Nivel 38
M94R	Nivel 30	XM-219	Nivel 01
MP10	Nivel 77	XMW21	Nivel 99
P44M	Nivel 05		

Need for Speed Pro Street

WII

Passwords

En el menú de opciones, selecciona códigos y después introduce los siguientes datos:

CÓDIGO	SECRETO
CASHMONEY	\$10.000.
SAFETYNET	Cinco reparaciones gratis.
1M19K7E1	Adquiere \$10.000.
REGGAME	Gana \$10.000.
1MA9X99	Obtén \$2.000.
W210LLOJ	Consigue \$4.000.
LIIS97A1	Adquiere \$8.000.
ITSABOUTYOU	Obtén el Audi TT.
ENERGIZERLITHIUM	Consigue vinilo de bonus.
CASTROLSYNTEC	Adquiere el vinilo de Castrol Syntec.
HORSEPOWER	Gana el Chevelle SS.
COKEZERO	Consigue el Golf GTi de Coca-Cola Zero.
WORLDSLONGESTLASTING	Obtén el Dodge Viper SRT10.
MITSUBISHIGOFAR	Adquiere el Mitsubishi Lancer Evolution.
LEIPZIG	Consigue el vinilo de bonus Progressive.
ZEROZEROZERO	Volkswagen GTi patrocinado por Coca-Cola Zero en el garage.
UNLOCKALLTHINGS	Activa el Nissan 240 SX, Pontiac GTQ, Chevy Cobalt SS, y Dodge Viper SRT 10.

High School Musical: Sing it!

WII

Personajes y canciones

A continuación te diremos cómo obtener nuevos personajes y canciones de las películas de High School Musical.

PERSONAJES	COMO OBTENERLOS
All For One	Logra 12,5 millones de puntos.
All Good Now	Alcanza los 60 millones de puntos.
Beautiful Soul	Obtén 80 millones de puntos.
Det On It	Consigue 20 millones de puntos.
Cheetah Sisters	Acumula 45 millones de puntos.
Coach (Mr. Bolton)	Logra 500.000 puntos en la escena del gimnasio.
Counting On You	Alcanza los 90 millones de puntos.
EveryDay	Obtén 30 millones de puntos.
Fabulous	Consigue 75 millones de puntos.
Gotta Go My Own Way	Acumula un millón de puntos.
Humahumunukunukuapua'ah	Reúne 15 millones de puntos.
I Can't Take My Eyes Off of You	Completa el Story Mode.
I Don't Dance	Logra 10 millones de puntos.
I Will Be Around	Alcanza los 70 millones de puntos.
Jump To The Rhythm	Obtén 35 millones de puntos.
Kali	Logra 250.000 puntos en "What I've been Looking For (Reprise)".
Martha	Obtén 500.000 puntos en la escena de la cafetería.
Mascot	Consigue 750.000 puntos en "We're All in This Together".
Sr. Monter	Anota 500.000 puntos en la escena del salón de ciencias.
Sra. Porters	Acumula 500.000 puntos en la escena del auditorio.
Roona	Logra 40 millones de puntos.
On the Edge	Alcanza los 50 millones de puntos.
Push It To The Limit	Obtén 100 millones de puntos.
Slater	Anota 750.000 en la escena de los terrenos de la escuela.
What Time Is It?	Consigue dos millones de puntos.
Work This Out	Logra 25 millones de puntos.
You Are The Music In Me	Alcanza los tres millones de puntos.
You Are The Music In Me (Reprise)	Obtén los cinco millones de puntos.



¿QUÉ HAY DENTRO...?

¿QUÉ HAY DENTRO DE...
LOS ORIGINALISMOS Y LA INMIGRACIÓN?

Por spot



¿DEJA VU?

¿A cuántas doncellas en peligro han rescatado desde que se convirtieron en videojugadores? ¿Cuántas venganzas han podido ver fructificadas y cuántas veces han evitado que la Tierra caiga en manos de extraterrestres? ¿No les cansa que los villanos jamás entiendan y quieran dominar al mundo sin importar cuántas veces les destruyas sus cuarteles secretos? No estamos hablando de secuelas infinitas, ni "panes con lo mismo" en cuestión de *gameplay*; muchas veces he comentado que no es necesario cambiar el estilo de juego si éste es excelente; como dicen por ahí: "si no está roto, no lo arregles". En esta ocasión estoy hablando de historias que son básicamente lo mismo una y otra vez. Antes que nada, dejaré en claro que no me voy a meter en esta oportunidad en conflictos de géneros, como ejemplo tenemos a los RPG, pues sus historias aplastarían a las de un simple y cotidiano puzzle (hablando estrictamente de trama, obvio); simplemente vamos a ver series al azar en donde se repite la misma fórmula, y otras en donde no pasa esto; así que no hablaremos de 2D, ni 3D, *replay value* ni nada por el estilo; de nuevo les repito, es en aras de la originalidad, no de cerrarse en "a mí me gusta y qué", ¿sale?

Resident Evil

Aquí tenemos un caso similar; obviamente la famosa serie de Capcom está inspirada en las películas de zombis de George Romero, pero desde el principio han sabido darle una atmósfera de misticismo y una trama sumamente interesante que te mantiene emocionado de principio a fin. Ya sabemos que detrás de cada esquina puede haber un zombi listo para darte un afectuoso abrazo, pero lo que hace tan memorable a la saga es el saber por qué pasó todo esto y quienes son los responsables. Dispararle a los muertos vivos es algo cotidiano en el cine y los videojuegos, pero toda la historia tan meticulosa de *Resident Evil* se merece un gran reconocimiento, especialmente después de atreverse a cambiar la fórmula de los zombis por la situación de los *Ganados* en *RE4*; ¡eso sí es de aplaudirse!



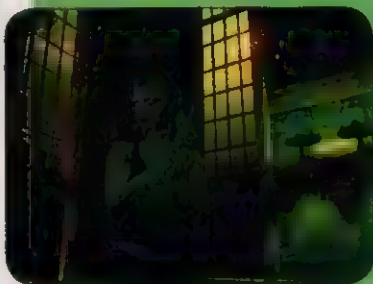
Los originales

PIKMIN

Sé lo que van a decir... un marcianito que se hace amigo de unos rabanitos sin mucho cerebro a quienes explota para poder regresar a su planeta no es la historia que se va a ganar un premio a la originalidad; pero muchos no han captado todavía el mensaje tan impactante que está detrás de esta tierna historia de sobrevivencia. La mayoría se dio cuenta de que muchos objetos (especialmente en *Pikmin 2*) son vestigios de nuestra propia raza y que las leyes físicas son las mismas que las de la Tierra, pero seguramente no les dieron más importancia, ¿verdad? Pues pocos son los que entienden que es una advertencia de un posible futuro que nos espera si seguimos dañando al planeta, el cual volverá a ser (tal vez) un lugar paradisiaco sin la presencia del género humano...



eternal darkness: sanity's requiem



Una de las mejores historias que jamás hemos visto es esta excelentísima propuesta para el Nintendo GameCube. **Eternal Darkness** tiene elementos muy inspirados en las obras del maestro H.P. Lovecraft, inclusive cuenta con su propio libro de invocaciones y magia basado en el Necronomicon; pero más allá de eso es una historia impresionante que te mantiene al borde del asiento desde que comienzas a jugar. El hecho de que ves cómo todos tus esfuerzos

son casi infructuosos pese a haber cumplido los objetivos y notar como solo unos cuantos luchan contra enemigos invisibles para la mayoría es una experiencia por demás sobrecogedora; simplemente una de las mejores tramas del entretenimiento electrónico que ha existido en cualquier consola.

killer 7

Esta es una de las opciones más sorprendentes que jamás hayamos jugado. De principio, en **Killer 7** te dicen que vas a estar dentro de la mente de un asesino con múltiples personalidades, y eso es más que suficiente como para hacer que lo juegues!



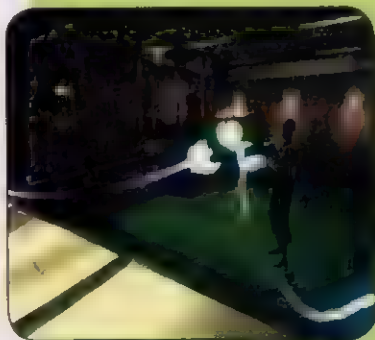
pero conforme te vas adentrando en la historia, te das cuenta de que absolutamente todo lo que sabías es erróneo, y que no solamente estás viviendo una mentira, sino que todavía hay muchísimas cosas que ignoras y fuerzas más allá de la comprensión humana mueven los hilos de todo lo que sucede... no te podemos contar ni siquiera el final, porque inclusive al terminarlo te quedas con muchas incógnitas que te hacen volver a jugarlo para comprender esta intrincada

serie de eventos y experiencias. **Killer 7** no se puede explicar, se tiene que jugar, especialmente tratándose de una historia tan compleja como ésta.

second sight

Cuando tomas el papel de un valeroso héroe con espada y escudo, o el de un veterano de guerra que es necesitado para salvar a su país, sabes todo el tiempo quién eres y por qué luchas; pero cuando despiertas en un hospital, todo golpeado, con poderes

psíquicos, y no sabes quien eres, por qué estás ahí ni que te pasó, ¡realmente tienes problemas! Esta es la situación a la que se enfrenta **John Vartic**, un pobre sujeto que debe aferrarse a la vida mientras es perseguido por muchos desconocidos y trata de acomodar las piezas del rompecabezas que lo atormenta, pues no sabe si está viviendo la realidad y tiene visiones del pasado, o todo es al revés. Olvidate de averiguar quién es el "malo de la historia", ¡el chiste es quién y qué eres tú!



mortal kombat

Esta serie comenzó con una originalidad no tan impresionante, pues es bien sabido que el concepto fue inspirado en la cinta *Enter the Dragon* (1973), en donde Bruce Lee y otros peleadores son llevados a una isla en donde compiten en un torneo, cosa que simplemente fue aderezada con ninjas sobrenaturales, dioses y un personaje con cuatro brazos. Lo que salva y da una originalidad impresionante a **MK** es que con el tiempo, han sabido convertir a una sencilla historia donde se salva al mundo, en toda una mitología con dioses, razas y giros inesperados. Aquí los héroes caen, los malos ganan y no hay princesas que salvar. La serie de Boon y Tobias ha madurado desde su inicio para tornarse en una de las más sólidas franquicias en cuanto a historia se refiere.



conker's bad fur day

Como todos saben, Conker dejó de ser uno de los personajes del montón que rescata a su novia y salva al mundo asegurándose de que todos sean felices, para convertirse en uno de los más polémicos y divertidos que han aparecido en el octavo arte. En su más memorable juego, **Bad Fur Day**, Conker comienza su aventura después de una noche de parranda y se ve inmiscuido en una serie de los más disparatados sucesos en la vida de cualquiera: ¿Que héroe o villano ha combatido en una guerra, surfado sobre lava, montado en un dinosaurio, robado un banco, peleado contra un Alien en el espacio, rodado una bola de desechos, toreado, conducido un tanque, estado en un disco de cavernícolas, convertirse en vampiro, eliminado zombis, hecho sus necesidades sobre unos travessos diablitos y transformarse en rey entre otras cosas más... el mismo día?



Los no tan originales

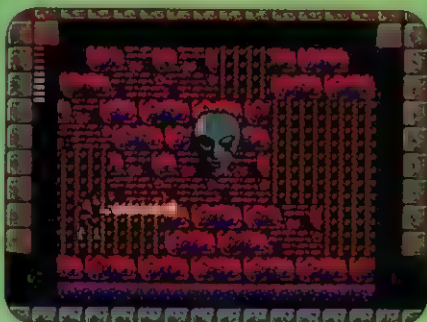
super mario bros.

El fontanero favorito de todos comenzó sus andanzas haciéndola de todo en los videojuegos; pero cuando se estancó en salvar princesas, evitar conquistas sobre otros reinos y ser el número 1 en absolutamente todos los deportes en los que participó, se tornó un tanto repetitivo. No es que Mario sea malo, al contrario, pero un héroe con debilidades y defectos es más admirado que uno que jamás se equivoca. ¿No creen? Lo máximo que le ha pasado es que lo capturen y ya. Ahora bien, ¿qué jamás Bowser se cansará de tratar de secuestrar a la princesa Peach? O es como preguntarse por qué el Coyote sigue persiguiendo a un Correcaminos flacucho y comprando los más costosos productos ACME y no pide una pizza.



castlevania

Quitemos un momento la magnífica música, el gran *gameplay* y la majestuosidad de cada elemento de la serie inmortal... Así es, tenemos a un pobre Conde que vive sólo unos pocos días cada que resucita, sólo para ser aniquilado nuevamente por la familia Belmont, los LeCarde, Morris, Fernández, Schneider o inclusive su propio hijo. ¿De verdad no entiende Dracula que siempre lo logran detener, a pesar de tener siempre más poder y legiones de seguidores de ultratumba? Siempre parece que es la definitiva y al final se repite la historia; al buen Conde no se le puede decir "descanse en paz", porque sabe que cuando lo resuciten, no tardarán en venir los héroes a enviarlo de regreso al otro mundo. Debería de poner un letrero en su ataúd en el que se lea: "Favor de no revivir, Atte. Dracula".



POKÉ MON

hablemos de las numerosas secuelas

mos a pensar en lo poco creíble de par-

tras más que siguen esa tendencia del

¿Quién en su sano juicio dejaría a

hijos de diez años a los lugares más peligr

que muchos juegos e historias comi-

mejor o que es el elegido para

esta fórmula ha sido repetida en tantas

especialmente tratándose de

que fue original en la

Pokémon pasa lo mismo

primer Pokémon

ro más grande de

que detiene al equi-

que usa a sus monstruos

alguna lechoría? La repetición

repetición funciona, tan-



The Legend of zelda

No podíamos dejar de mencionar las andanzas del héroe legendario, ¿verdad? En esta serie pasa lo mismo que con Castlevania; son excelentes juegos, pero



siempre comenzamos siendo técnicamente nadie, que no tiene ni espada, ni ropa decente para salir a la calle; pero con mucho esfuerzo y haciéndola de mandadero, conseguimos la misma espada de siempre para salvar a quien tenga que ser salvado. ¿Nadie se ha dado cuenta de que ya lo jugamos por inercia? Ya sabemos que obtendrás el escudo, luego el arco, las bombas, llaves y demás accesorios hasta llegar al final. Vaya, no basta con decirnos que es un nuevo Link en cada juego, también necesitamos que nos

a dura, pero necesaria epifanía: sé que muchos no com-

sistema a otro, una historia "nueva" o la emoción de

héroes nos vendan los ojos para darnos cuenta de que

entendieron mi punto; ¿por qué los supervillanos como el

édica más de "sólo existi-

ta misión" es la esencia de este artículo; debemos dejar

ser más originales... los dejo para que lo mediten

Compañía: Atari

Desarrollador: Hydravision

Categoría: Survival Horror



ALONE IN THE DARK

El horror te aguarda en las sombras

Alone in the Dark es una franquicia veterana de los juegos de terror, suspense y, como lo nombraron, Survival Horror. Aquí se sigue la línea de un investigador quien gusta de los secretos que se ocultan en las sombras, detalles que para algunos podrían parecer innecesarios, pero que en momentos de alguien con criterio amplio, resultan cuestiones reales que afectan al mundo en donde vivimos. ¿Quieres descubrirlo todo en Central Park?

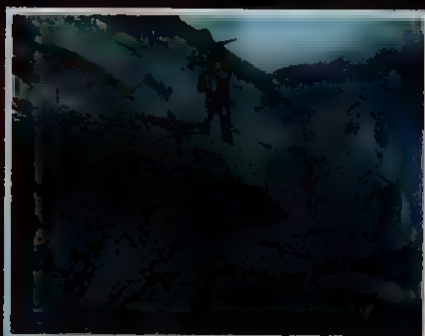
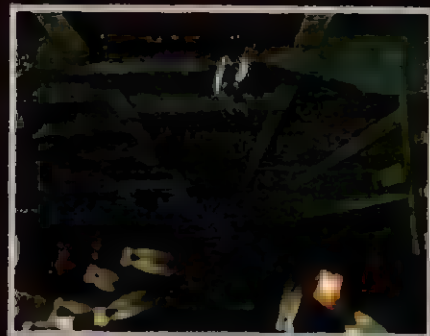
Una ciudad que se oculta en las tinieblas

Nueva York tiene todo lo que te puedas imaginar, pero también más de lo que te gustaría conocer. En sus adentros, se oculta el misterio de "Los Iluminados", un culto que guarda secretos que en estos días están a punto de liberarse.

La quinta parte de un clásico aterrador

Cuando muchos juegos se limitaban a historias ordinarias con los clásicos de acción y aventura, rescatando princesas, salvando al mundo a través de héroes legendarios y venciendo guerras con la tradicional fórmula del "one man army", Infogrames apuesta todas sus fichas a una historia completamente diferente, un videojuego del género horror/suspense y acción que marcaría época y sería precursor de muchos juegos contemporáneos; así, el 2008 se marca como el regreso de *Alone in the Dark* luego de siete años desde *The New Nightmare* y la primera ocasión en que esta franquicia llega a una consola casera de Nintendo.

El primer *Alone in the Dark* reinventó el concepto del survival horror, marcando un estándar en el género. La versión del Wii se mantendrá en suspense mientras recorres e interactúas en las calles de Nueva York, te adentras en Central Park y descubres que algo se oculta en su interior; un silencio sepulcral se escucha en los alrededores y la sensación de que algo se oculta en las sombras se hace cada vez más presente. ¿Qué sucede? ¿Será algo paranormal? Entérate de los detalles mientras lees el siguiente artículo y acompaña a Edward Canby en su terrorífica misión.



Edward Canby tuvo varios momentos de acción en la década de los años 20, si usamos la lógica común, para esta fecha tendría más de 100 años y si con una armadura robótica podría caminar o formular pensamientos deductivos. Entonces, ¿cómo es que luce tan fresco en el 2008? ¿Habrá encontrado la fuente de la juventud o el Santo Grial? ¿Le hicieron un retrato como el de Dorian Gray? No sabemos, pero seguramente tú lograrás resolver esta y todas las incógnitas del juego conforme avances en los capítulos de *Alone in the Dark*.



GRÁFICOS



SONIDO



GAMEPLAY



HISTORIA



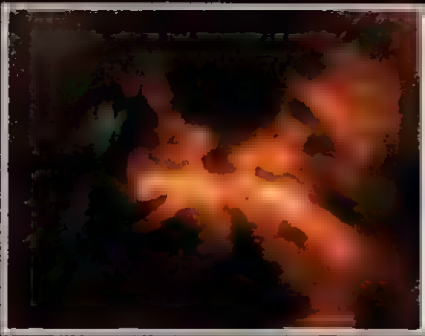
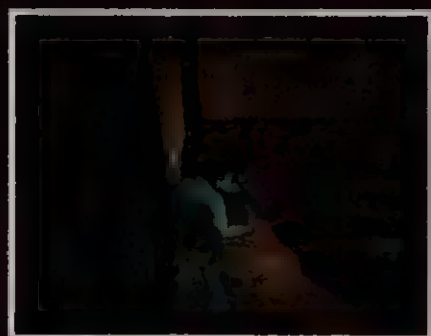
DIFICULTAD



RANKING
EN

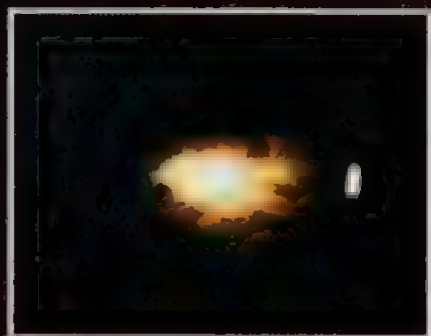
9.0

Aprovechando las ventajas que ofrece el Wii, Atari rápidamente vio un potencial interesante para el desarrollo de su juego, el Wiimote y Nunchuk son herramientas perfectas para manipular objetos de forma real, generando un *gameplay* único para esta versión y, por supuesto, también para la franquicia de *Alone in the Dark*, claro está, el mayor beneficiado sería tú al recorrer las sombrías calles de Nueva York con un esquema de control más dinámico, brindándote una experiencia mucho más absorbente y cómo no sería si la historia fue escrita por Lorenzo Carcaterra, el *best seller* del New York Times y Eden Games, así que poner a Anna, Agatha Christie. Atari también tiene buenos guionistas del horror y suspenso.



Central Park, en la actualidad

A pesar de que el tiempo ha pasado, Edward Carnaby continúa como el personaje principal y todavía se encuentra en busca de respuestas sobre los extraños hechos sobrenaturales de través de Central Park. *Alone in the Dark* se basa en los mitos, creencias y supersticiones de la actividad en el interior de los túneles del parque. Es curioso cómo Atari, a través de la página centraldark.com comenzó a dar pistas de lo que sería el juego, de qué podríamos esperar en la historia, así como detalles que nos describen un poco más lo que ha estado ocurriendo en Central Park desde hace años e incluso el porqué de que hayan pasado la primera noche en el sitio, que hacía honor a Friedrich Von Schiller, quien supuestamente perteneció a una sociedad secreta llamada "Los Iluminados" quienes, se comenta, mantenían protegidos varios secretos para el público ordinario que van desde lo simple hasta posibles actividades siniestras en el parque, y ahora, cizanas de años después, las secuencias están a punto de explotar.



Los misterios del parque

Puede que al principio suene raro que el concepto de *Alone in the Dark* haya tomado detalles históricos y tan específicos, pero conforme vayas adentrándote en la historia terminarás con mucho más claridad por los extraños sucesos que ocurren en lo que pareciera un sitio ordinario. Anteriormente, Edward Carnaby (investigador privado paranoico) sentía atracción por las cosas embrujadas de pueblos cuyas actividades se tornan fuera de lo común y están habitadas por criaturas que se asemejarían a lo que Harry Mason enfrentaría en *Silent Hill*. En el 2008, Edward tratará de descifrar lo que ocurre en Nueva York, han aparecido árboles mutantes y la migración de las aves muestra un extraño comportamiento.



Lo que ocultan las sombras

Detalles que no te ayudarán en mucho pero podrás presumirselos a tus cuates.

★ La banda metalera finlandesa Sinergy tiene una canción llamada "Shadow Island", de su álbum *Suicide By My Side*, inspirada en el juego.

★ La película costó un total de 20 millones de dólares y no recaudó ni la mitad en taquillas, ahora sí que **Uwe Boll** (director) se quedó "Solo en la oscuridad"... pero del cine.

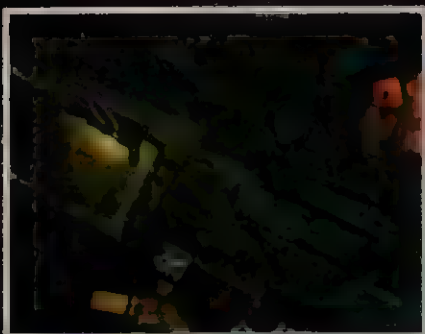
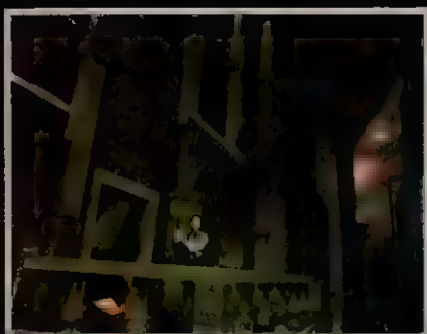
★ Originalmente, la serie era publicada por **Infogrames**, pero a raíz de que Atari compró dicha compañía, ahora son ellos quienes continúan con la saga de horror.

★ Mucho se ha comentado acerca de que *Alone in the Dark* fue una fuente de inspiración para la saga de *Resident Evil* en cuanto al estilo de *Survival Horror*. No obstante, también se debe considerar al juego *Sweet Home* (Capcom, NES, 1989) como un precursor del género.

★ **Uwe Boll** está preparando una secuela de la película *Alone in the Dark* para este 2009, pero no te espantes —al menos no del todo—, pues él se limitará a producir y su trabajo irá directo a DVD, evitando el penoso y tormentoso paso por el cine.

★ **Daniel Ichblat**, en su libro "La Saga de los Videojuegos", escribe que el nombre que originalmente iba a llevar el juego era "In the Dark", aludiendo a que durante la aventura, permanecerías practicante a oscuras, pues sólo tendrías tres cerillos para iluminar tu camino.

Han ocurrido invasiones de insectos, y por si fuera poco, el valor del parque ha crecido tanto que se le considera tan robusto como el presupuesto de la Defensa Nacional. Todas las irregularidades anteriores se conjugan con misterios extraordinarios, elementos de suspense que te dejarán pegado al asiento a través de efectos visuales y sonoros que te pondrán en el centro de la acción.



Experimenta la nueva forma de vivir el horror

Alone in the Dark (Wii) fue desarrollado por Hydravision, manteniendo el mismo hilo de historia que sus similares en otras consolas sobre el curso de una noche apocalíptica en la cual el héroe, Edward Carnaby, debe descubrir el secreto que se oculta en Central Park, uno de los sitios más icónicos de Nueva York.

La quinta entrega de Alone in the Dark sale de la estructura convencional de los juegos; éstos generalmente se desarrollan en una misma línea de duración como en las películas, ahora se inspiraron en las series de TV. Como resultado, el juego se divide en episodios bajo un formato de "temporadas" para mantener el ritmo y alto nivel de la intensa narrativa. Cada episodio dura entre 30 y 40 minutos de gameplay, apegiándose más a las tendencias del espectador actual y dar libertad para que no se agucien los ojos el tiempo.

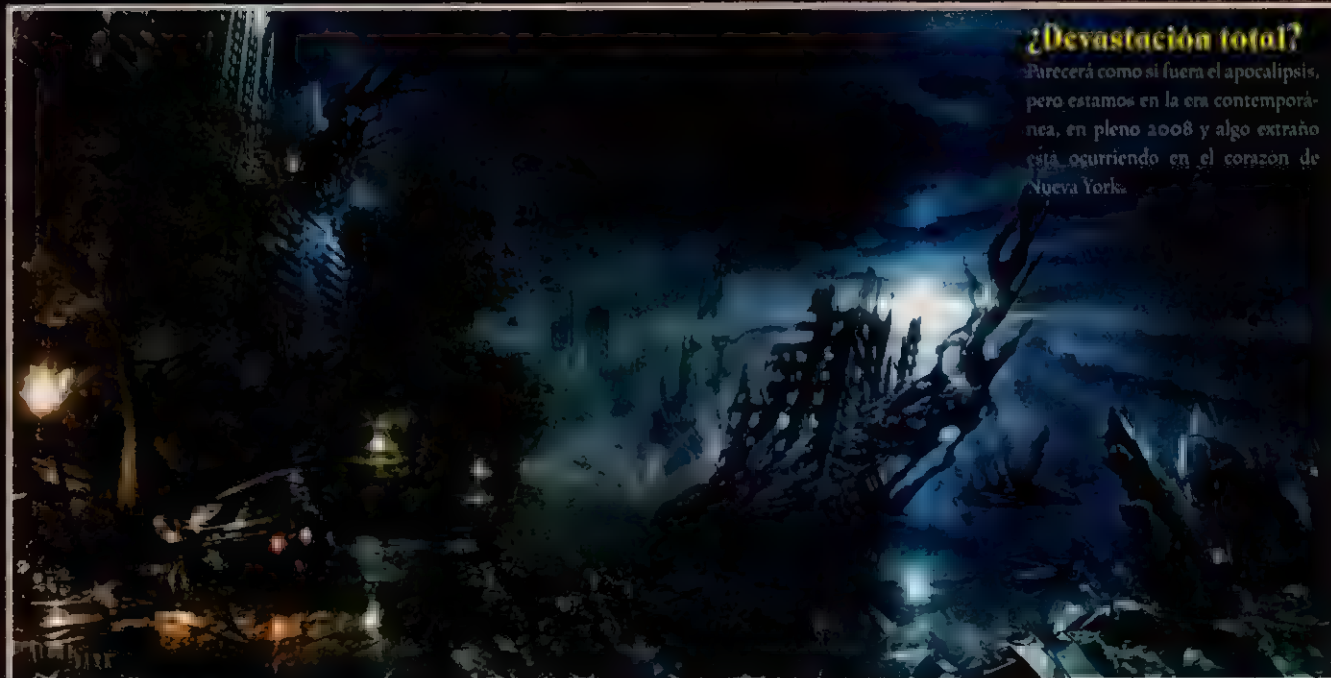


En el próximo capítulo...

Cada que inicies un juego previamente guardado, el episodio comenzará con una reseña en video de los eventos previos, para que tengas todo fresco en tu memoria, disfrutando así más de Alone in the Dark y sin perder un solo detalle. De hecho, los episodios tendrán la cualidad de terminar de tal forma que te dejen comiéndote las uñas o con los nervios de punta (así como cuando terminas de ver un capítulo de Lost o Heroes, por mencionar algunos) y, como era de esperarse, si decides continuar otro día, se activará un video mostrando escenas de lo que jugarás en el siguiente episodio, con esto se incrementarán tus ganas de retomar el control.



De algo si podemos estar seguros, esta próxima entrega en videojuego supera notablemente a la película, y no es que no seamos tan partidarios del séptimo arte, sino que hay crímenes que deberían ser castigados.



¿Devastación total?

Parecerá como si fuera el apocalipsis, pero estamos en la era contemporánea, en pleno 2008 y algo extraño está ocurriendo en el corazón de Nueva York.



El terror también viene en paquete

Para conmemorar el lanzamiento de la quinta entrega de Alone in the Dark, Atari ha preparado un paquete de edición especial, si eres un coleccionista de verdad, seguramente lo aprovecharás.

Antecedentes de la oscuridad

Esta franquicia no nació como una película, ni es algo nuevo pues ya tiene más de 10 años en su trayectoria. A continuación te daremos unos *highlights* de lo bueno y lo malo que pasa cuando la luz desaparece.

Alone in the Dark (PC, 1992)

La primera entrega de Alone in the Dark nos presenta un caso icónico para **Edward Carnby**. En 1925, **Jeremy Hartwood**, un notable artista y propietario de la ostentosa mansión Derceto, se suicida bajo términos bastante extraños... asimismo, se comenta que la casa guarda secretos terroríficos y está envuelta en poderes malignos. Para la mayoría de las personas, el caso quedó en el olvido, pero **Edward** persiste en la solución del problema, así, mientras descubre nuevas pistas, se verá perseguido por múltiples criaturas tipo zombi y cientos de monstruos que sólo podrían habitar en la mente de **H.P. Lovecraft** u otros íconos del horror literario. La dedicación del protagonista lo llevará a solucionar el misterio, revisando múltiples documentos arcanos e incorporándose a un universo alterno que dejaría mentalmente incapaz a cualquiera, hasta llegar a la raíz del problema: ¿quién construyó la casa y para qué?

Alone in the Dark: The New Nightmare (GBA, 2001)

Si ahorita jugaras la versión de Game Boy Color de Alone in the Dark podrías pensar dos cosas: la primera sería ¿cómo lograron que el GBC pudiera generar los gráficos 3D para este juego?, y la segunda, ¿podría llegar al Nintendo DS? Pues efectivamente, la serie tuvo su incursión en un portátil de Nintendo y no se conformaron con una adaptación en 2D, sino que lograron conseguir una atmósfera tridimensional con gran detalle. La historia toma un giro y nuevamente nuestro investigador estrella, **Edward Carnby** se adentra en una atmósfera lúgubre en donde encontrará criaturas más espeluznantes, pero en esta ocasión no serán fantasmas, sino monstruos tipo **Alien** que clamarán por su vida. Por el momento no se ha dicho si habrá una versión para el Nintendo DS, esperemos que así sea, pues la nueva consola portátil de Nintendo tiene el potencial y tecnología para sorprendernos todavía más.

Alone in the Dark (Film, 2005)

En el reciente boom de la adaptación de videojuegos a películas, Alone in the Dark no se salvó y lo decimos de esta forma porque la producción filmica para esta franquicia no tuvo tanta visión o interés como ocurre en los videojuegos. El director **Uwe Boll** fue quien se encargó de llevar a la vida la intensa historia de Infogrames (ahora Atari), contando con actores como **Christian Slater** (en el papel del afamado investigador **Edward Carnby**) y la guapa **Tara Reid**. La historia se centra en las investigaciones sobre una antigua civilización llamada **Abkani**, quienes creían que existían dos mundos en nuestro espacio, uno reinado por la luz y el otro por las fuerzas siniestras de la oscuridad. Ellos abrieron un portal hace 10 mil años y de allí han emanado fuerzas sobrenaturales que causarán estragos en la época actual. **Carnby** se verá envuelto en una nueva odisea en contra de extrañas criaturas, descifrando un nuevo misterio en su historial de aventuras.

LOS EXPERTOS COMENTAN...

M MASTER

Los juegos de este género siempre me han gustado mucho, desde **Resident Evil 2** para Nintendo 64 me volví un gran seguidor, por lo que ahora con **Alone in the Dark** para Wii no podía dejarlo pasar. La verdad es que es un título muy bueno, sobre todo por la manera que tiene para relatarte la historia, la cual es por medio de capítulos, como si se tratara de una serie de televisión. No puedo dejar de recomendarlo, quizá le faltó generar más una sensación de misterio, pero se compensa con la manera en que se usa el Wiimote, realmente creativa. Ahora sólo falta esperar por la competencia... **Fatal Frame**.

CROW

Cuando una historia es tan envolvente como **Alone in the Dark**, es fácil llegar a una quinta entrega como la que estamos a punto de enfrentar. Ahora, décadas después del primer encuentro de **Carnby** con lo paranormal, se enfrentará a una situación totalmente diferente, pero que en su interior lleva la misma esencia mística y oculta que te pondrá los nervios de punta. El nuevo concepto por capítulos es un detalle interesante, más enfocado al mantenerte en la expectativa y con ganas de saber el resto de la historia, similar a como se vio en **Resident Evil 4**, pero más enfocado al concepto televisivo por temporadas. El control de Wii queda perfecto para la investigación y gráficamente tiene lo necesario para atraparte.

PANTEÓN

Nacido en la PC y concretado ahora en el Wii, **Alone in the Dark** se postula como uno de los candidatos fuertes en la temática de misterio y terror psicológico para la plataforma de Nintendo. La historia retoma la vida de **Edward Carnby**, un investigador paranormal que se adentrará en los misterios que oculta el famoso parque de Nueva York; un culto conocido como Los Iluminados ha resguardado grandes secretos que para este 2008 están a punto de quedar ante los ojos del público, generando sucesos extraños que no cualquiera entendería y abriendo un nuevo canal para que el investigador estrella cumpla su misión en contra de las fuerzas oscuras.

El próximo mes será importante para la industria de los videojuegos la Electronic Entertainment Expo, que en esta edición 2008 regresa al Centro de Convenciones de Los Ángeles, reabre del 15 al 17 de julio sus puertas para ofrecer a la prensa un manjar de videojuegos y noticias para lo que resta del año y parte del próximo. Nintendo ha puesto en marcha dos de sus cartas fuertes, **Super Smash Bros. Brawl** y **Mario Kart Wii**, pero siempre nos sorprenden con un anuncio impactante... ¿Qué novedades habrá en este magno evento? Sean cuales sean las respuestas, nosotros te mantendremos al tanto de todos los detalles que ocurran durante el E3. Así que mantente pendiente de nuestras próximas ediciones, pues esta segunda parte del año es la más interesante.

Rock Band (Wii)

Luego de varios meses de espera, Electronic Arts pondrá ante nuestras manos la versión de **Rock Band** para Wii (desarrollado por Harmonix, quienes antes habían trabajado en **Guitar Hero**), así ya podrás rockear con tus cuates y formar una banda virtual para sorprender a propios y extraños. El juego cuenta con un paquete especial que incluye una guitarra, batería y micrófono, faltando únicamente otra guitarra que podrás adquirir por separado y así prender al público como nunca lo habías visto. La variedad de canciones va desde los años 60 y hasta la actualidad, permitiéndote interpretar éxitos de numerosas bandas como Metallica, Radio Head, Black Sabbath, Iron Maiden y muchas otras más. Si quieres más información, no te pierdas el próximo número de Club Nintendo.



Los Años Maravillosos: EL NES

En mayo dimos inicio a una sección tipo museo en la cual recordamos la trayectoria del Game Boy, así como los juegos más populares del también denominado tabique. Ahora, recorreremos unas páginas más del pasado de Nintendo al poner los ojos en el NES (Nintendo Entertainment System), la primera consola casera de Nintendo (con sólo 8 bits) y que se colocó como una de las plataformas más populares y consentidas entre los desarrolladores de juegos y nosotros, los fans. ¿Te acuerdas de la serie de **Ninja Gaiden**, **Ducktales**, **TMNT** o los primeros RPG? De todo esto y más te platicaremos en nuestra edición de julio. ¡Mantente pendiente!

ÚLTIMA PÁGINA

EL TIEMPO VUELA Y MUY PRONTO EN CN PODRÁS LEER...

Speed Racer (Wii)

El último juego basado en una cinta de los hermanos Wachowski (**Matrix**) no fue tan brillante como algunos imaginábamos, la película nos impactó pero el videojuego decepcionó. Ahora con **Speed Racer** (cinta basada en la popular serie animada japonesa de los años sesenta), los creadores de Neo pretenden revivir la acción de las carreras que se vivía en cada pista. Como te podrás dar cuenta en las imágenes, el *gameplay* es muy parecido a **Wipe Out** o **F Zero**, con pistas futuristas, llenas de giros inesperados y múltiples competidores que tratarán de sacarte del camino. **Speed Racer** estará disponible en Wii y Nintendo DS, ambos contendrán los detalles más importantes del filme, así como también incluirán cualidades especialmente diseñadas para el videojuego.



Sega Superstar Tennis (Wii/NDS)

Mientras Nintendo y Camelot se deciden a lanzar una entrega de **Mario Tennis** para el Wii o Nintendo DS, Sega toma la delantera presentando **Sega Superstar Tennis**, juego que cuenta con diversas similitudes con la versión de Mario y sus amigos. Por ejemplo, aquí se reúnen a las figuras más populares de dicha compañía como **Sonic**, **Amigo** (de **Samba de Amigo**), **Ulala** (**Space Channel 5**), **Ai Ai** (**Monkey Ball**) o el **Dr. Robotnik** (**Sonic**) para lograr un total de 15 personajes en selección. Los escenarios estarán basados en lugares previamente explorados en distintos juegos y, por supuesto, tendrá tiros de fantasía, detalles visuales con gran detalle. En julio te comentaremos todos los detalles de esta alternativa en tenis, ¿Qué tan bueno es? ¡Descúbrelo en el siguiente número!

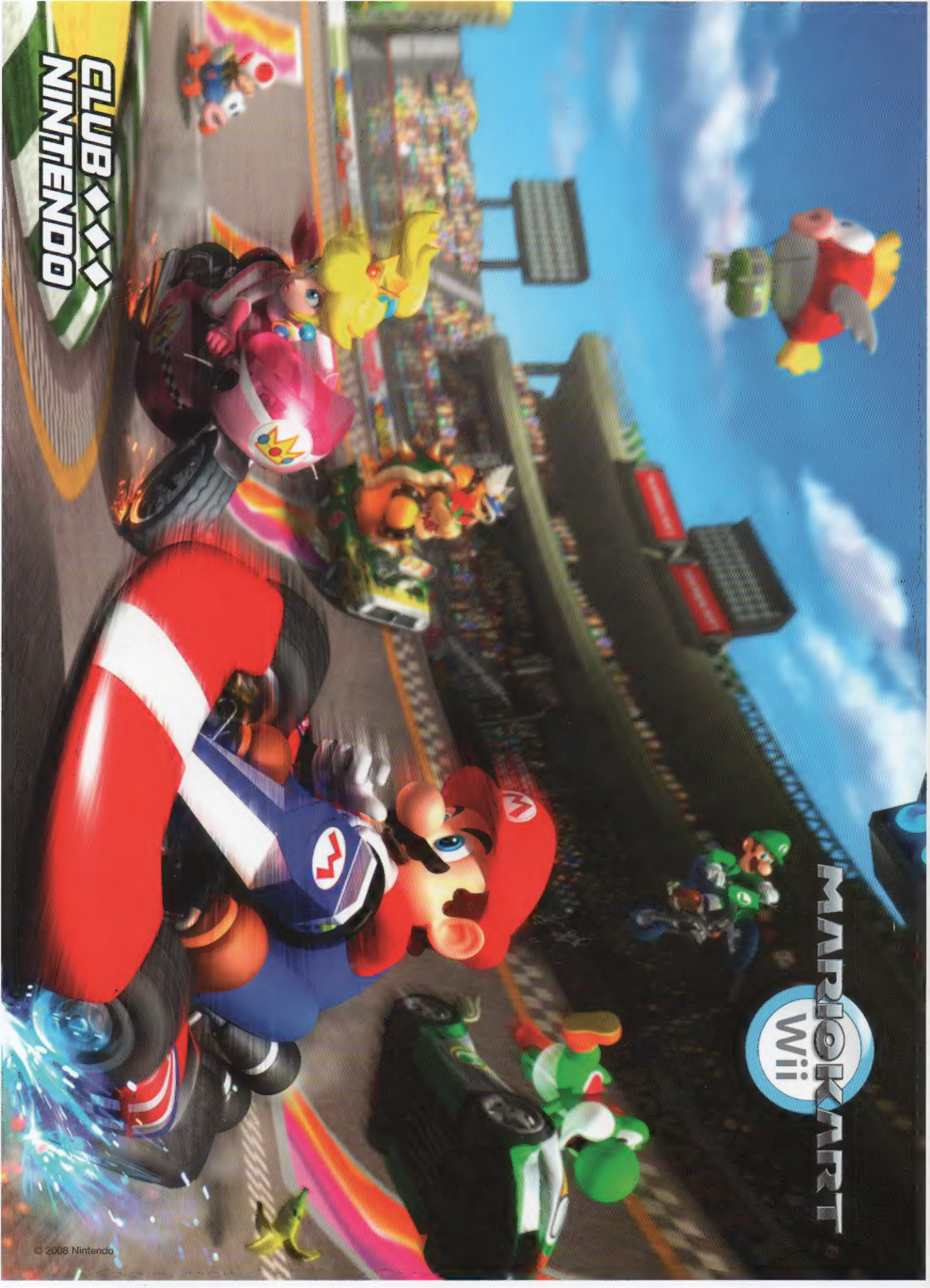


MARIOKART.
Wii



WARIO

**CLUB ♦ ♦ ♦
NINTENDO**



CLUB NINTENDO

MARIO KART
Wii